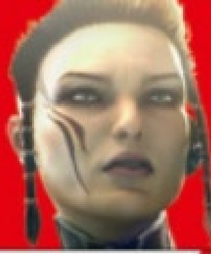


水煮英雄梦
DC漫画与DCUO



From America with Love
那些会吓到妹子们的美式恐怖游戏

03月中
本期零售价
￥10

Popsoft www.popsoft.com.cn 2011年 总第361期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择

深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。



ISSN 1007-0060
9 771007 006098 08



本期重磅专题：

恐惧之源：克苏鲁神话纵横谈

专访星辰：台服《大地的裂变》首杀之王

在线争锋：水煮英雄梦/老兵眼中的《坦克世界》
前线地带：地牢围攻Ⅲ/孤岛危机2/龙世纪Ⅱ/战争黎明Ⅱ之惩罚/国土防线/将军2/模拟中世纪/变速2
深度游戏：帮你考古的"魔兽"插件/战地3
评游析道：死亡空间2/Notch的世界/龙歌，一曲绝唱/布兰森爵士和维珍互动/和HUD说再见
软硬评析："万能充"之王/发条电池/桌面水族馆



本期攻城略地
灰质





GAME SPECIAL P12

专题企划

恐惧之源：克苏鲁的黑暗神话

人类漫长而又短暂的历史上，总会有某些事物因其内在的某种特质而吸引特定的受众人群，并因此而在社会上产生或广泛或深刻的影响，从而形成某种特殊的文化。克苏鲁神话这个脱胎自文学的体系，影响力亦随着网络时代的到来而日渐扩大，形成了自己独特的生态结构。

BATTLE ONLINE P34

在线争锋

DC宇宙：水煮英雄梦

如果给你一个获得超能力的机会，你想要什么样的能力？飞行，隐身，还是读心？如果你真的有了超能力，你是要做个好人，还是坏人？是和超人的正义联盟一起拯救世界，还是跟着卢瑟的灭世军团横扫天下？《DC宇宙Online》就是这样一个美国漫画的世界，属于超级英雄和超级恶棍的世界。

晶合通讯
4 业界声音
5 玩家声音
6 外媒一览
8 旧货市场
9 街上的幽灵
10 社交游戏没有远大前程
11 和游戏一起过新年

专题企划
12 恐惧之源——克苏鲁神话纵横谈（上）
24 众说纷纭话分级——详谈国外电子游戏分级制度（下）

在线争锋
32 《大众软件》网游测试平台：《泡泡战士》《生化战场》《阿凡龙》《完美传奇》
34 水煮英雄梦
40 台服CATA首杀之王——访《魔兽世界》世界排名第五公会星辰
42 老兵眼中的《坦克世界》
48 烟花易冷——璀璨的动作类网游

前线地带
50 地牢围攻Ⅲ
54 孤岛危机2
58 龙世纪Ⅱ
63 战锤40000——战争黎明Ⅱ之惩罚
66 国土防线
68 将军2——全面战争
69 模拟中世纪
70 黑暗孢子
71 变速2——激情释放
72 乐高星球大战Ⅲ——克隆战争
73 核子黎明
74 新作短波
76 主机地带

深度游戏
@暴雪娱乐
78 新闻、月评
79 Archaeology Helper，帮你考古的插件
@育碧软件
80 新闻、月评
81 刺客信条——兄弟会
@美国艺电
82 新闻、月评
83 战地3
@仟游软件
84 新闻、月评
85 永远的毁灭公爵
@完美时空
86 新闻、月评
87 《神鬼世界》现阶段职业点评
88 《神鬼传奇》挑战黑龙与巨人
90 《笑傲江湖》武学系统揭秘
@金山多益





GAME PREVIEW P54

前线地带

孤岛危机2

本作的画风同一代迥异，色彩鲜艳、场景干净，犹如是《镜之边缘》中那座城市的灾难版，尽管外星人的入侵让纽约变成了一座死城，但置身于其中丝毫没有压抑和末世感。即便是在DX9模式下，也可以看到本作画面的基础相当好，同目前顶尖FPS的画面相比丝毫不落下风。

REVIEWS P117

评游析道

龙歌，一曲绝唱

Radon Labs的美工很好地表现出了一种诗情画意的氛围。潺潺的河水流过，中世纪风格的木屋傍水而居；繁花点点的郊外，蒲公英随风而落；远看山水与天相连，近看小猫悠闲漫步。游戏的剧情也没有多少黑暗的描写，在暖暖的壁炉前开始，在朋友与家人的笑声中结束。

92 新闻、月评
93《神武》阵法技能探讨

@搜狐畅游

96 新闻、月评
97《古域》时人大战冤魂
98 揭秘《鹿鼎记》金顶乱世活动

@游戏学院

100 订单培训 不拘一格 游戏产业 逆势飞扬
101 成都，游戏动漫人才的天堂
102 揭秘游戏设计，看如何成为高薪一族？
103 成功新捷径 做个月薪8000的游戏设计高手

评游析道

110 使召命唤
111 战神的挑战：2
112《死亡空间2》：越战斗越快乐
114 Notch的世界
117 龙歌，一曲绝唱
120 创界劫难
122 DRM的艰难一年
125 游戏英雄传：高举大锤的“史高飞”
127 失落的群星：布兰森爵士和维珍互动
130 死亡空间大科技
134 那些会吓到妹子们的美式恐怖游戏
140 和HUD说再见

攻城略地

146 灰质

软硬评析

166 “万能充”之王——IDAPT i2+多功能充电器
166 听，是水让它唱歌——H_2O水能收音机
167 加水即充电——便携式燃料电池充电器
168 人肉发电机制作者——发条电池
168 我小，我节能！——德州仪器展示微型投影机
169 桌面水族馆——USB供电的多功能小鱼缸
169 iWOW，它不是《魔兽世界》——SRS出品用于iOS设备的耳机放大器

游戏剧场

170 守望者日志——夜访者札记·事件的故事（下）

读编往来

176 小编有话说、快评
177 DR留言板（特别版）
178 编辑部的故事
179 大众影音之欢乐篇
180 大众影音之温情篇
181 大众影音之战斗篇

@桌面游戏

182 写在前面
182 品酒论桌游——简评四款葡萄酒相关桌游
185 国外精品桌游简介：黄金岛、商人与掠夺者
186 德国年度游戏大奖演义（10）
188 绝对新人看过来——写给“魔兽卡牌”的新手们

TOPTEN

190 10个改变历史的FPS



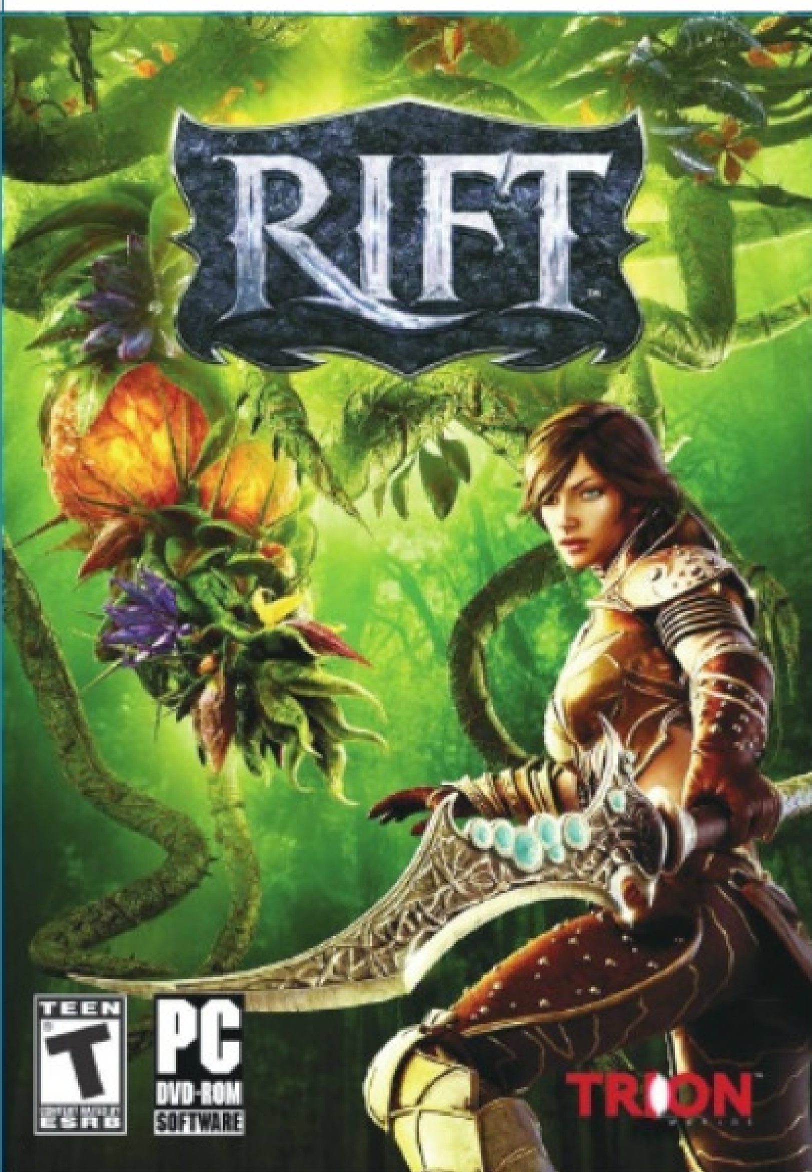
这个决定基于一种渴望，我们将集中精力去创造世界上最好的互动体验。

——来自Activision的官方表态。其中“最好的互动体验”是指Activision——准确地说，是暴雪娱乐——旗下的《星际争霸Ⅱ》和《魔兽世界》两个项目，当然未来也会包括《暗黑破坏神Ⅲ》。Activision刚刚宣布，由于业绩原因，将终止“吉他英雄”（Guitar Hero）系列和“真实犯罪”（True Crime）系列的开发，正在制作中的新作已经确定被取消，至少在2011年内不会有新游戏宣布和问世。同病相怜的还有另一个音乐游戏“DJ英雄”（DJ Hero）系列，这个项目虽然还没宣布取消，但也已经停工等待死刑裁决。这个决定看上去来得很突然，就在Activision宣布“瘦身”前几天，《真实犯罪——香港》（True Crime: Hong Kong）还公布了一批最新截图。

BioWare的《龙世纪——起源》已经捕获了像我一样特别的玩家的心，现在他们决定给图像引擎“整容”，以便面对更多的观众。

——游戏还没上市，IGN的编辑就开始给《龙世纪Ⅱ》唱赞歌，他们甚至用贬损前一代图像效果的方式描述续作有多么美好。《龙世纪——起源》的美工团队的确遭到不少玩家的讨伐，于是《龙世纪Ⅱ》从人物、建筑的建模到配色完全换了一种风格，只是……只是从英雄Hawke刀削斧凿一般的脸来看，也未必比前作强多少。





We're not in Azeroth anymore.

——网络游戏《RIFT》的广告语。2月15日，这款游戏正式开始了Open Beta测试。没有职业限制、无缝的地图、任务由系统自动生成是《RIFT》的亮点之一。另外一个时常被拿出来炒作的“亮点”来自开发商Trion Worlds，它的创建者中包括大名鼎鼎的“魔法门”与“英雄无敌”系列的父亲Jon Van Caneghem。实际上，Jon已经在2009年离开了这家公司，如果他还在，一定懂得“黑魔兽、必须死”的道理吧……

我们也发自真心地想在年内让《暗黑破坏神III》上市，你们的愿望也是我们的目标……

——暴雪于近日正式公布了《暗黑破坏神III》中男性恶魔猎手的造型，这一消息让玩家们对这部发售日和发售前的测试日期都是迷的作品再次充满了期待（已经充满过多少次了……）。同一时期，Kotaku.com的记者采访了暴雪高层人员，该记者调侃地试探着问道“能否在2011年玩到《暗黑破坏神III》”，副总裁Rob Pardo的回答听上去很有诚意——暴雪和玩家同样想让游戏尽早上市。当然，接下来他例行公事般地强调了一下游戏是多么了不起，而这正是它迟迟未能达到尽善尽美程度的原因……





放心，大多数人的显卡都不会遭遇危机。

——原定于3月22日正式发售的《孤岛危机2》（Crysis 2），其测试版提前一个多月泄露到了互联网上，并进入了数量难以估计的玩家的硬盘，尽管该测试版缺少部分动画文件，但已经可以完成整个单机部分的游戏流程：没错，这可不是试玩版。该测试版甚至还包含正式版多半不会保留的功能：通过修改配置文件中的参数，可以直接在PC上运行“Xbox 360模式”或“PS3模式”，从PC平台运行的效果观察，这些模式的内容主要是关闭游戏的特效（如景深效果、复杂的阴影特效和动态模糊），并将画面帧数锁定在30帧，硬件性能已落后PC数年的主机就是通过关闭特效来流畅地运行游戏的。对下载了该泄露版的PC玩家而言，这一功能的作用则是让落后的硬件配置也能运行这款游戏。虽然还不知道正式版是否会加入一些超过当前显卡承受能力极限的惊人效果，但就目前的情况来看，至少该作对中低端的硬件配置已经足够友好，《孤岛危机2》似乎可以抛掉由前作带来的“显卡危机”这一称呼了。

我有点想玩，但没这个胆量，能把这街机买回家么……



——被巨大的商业潜力所诱惑，KONAMI终于还是按捺不住，把Love Plus的街机做出来了……这对KONAMI的野心来说只是一小步，对大批Love Plus玩家而言却是一大步：对他们而言，今后的世界就不再是抱着一台NDS（以后还会有3DS），和自己掌中世界里的恋人长相厮守的世界了，而是需要和一群阿宅一起在自己的“恋人”——那台街机前排队，然后每人轮流厮守一段时间（时常视投币数量而定）的世界……你能想象这样的场景吗？有人考虑了五分钟，最后还是表示不能接受——这可是同时涉及到阿宅的自尊心、一般的社会常识和复杂的伦理问题的难题，不是所有人都有勇气向排在“恋人”前的队伍迈出一步的……但从另一个角度来看：居然能让阿宅战胜自我、排队去玩这个，Love Plus的杀伤力真可怕啊……顺便，我也不知道冷眼旁观这些的我和想出Love Plus街机化这个主意的人谁的冷漠、无信仰、梦想缺失症状比较严重……



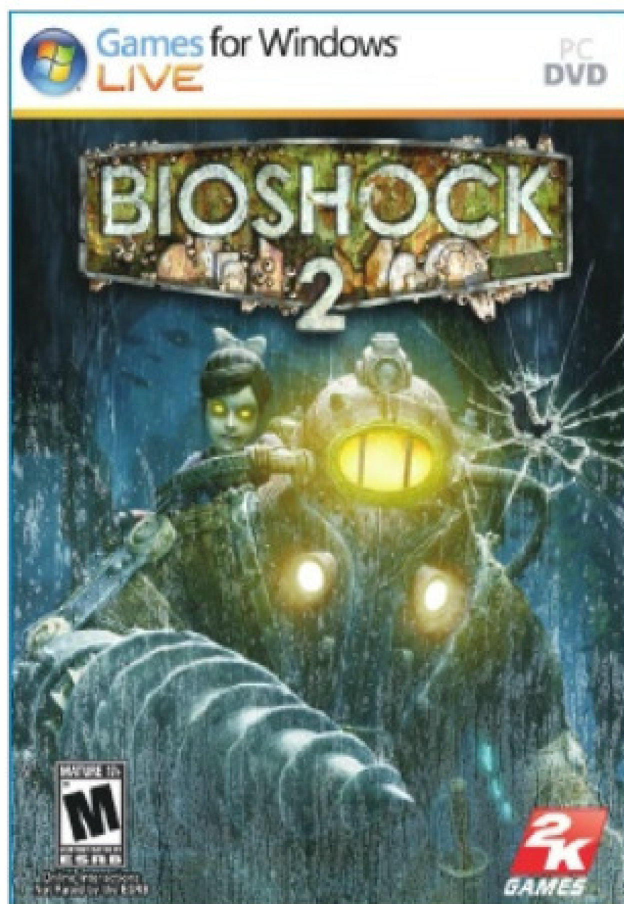
这话虽然没错，但也轮不到索尼来说啊！

——这事虽然发生在2月份，但毫无悬念地能够入选“2011年十大不可思议”：在接受scrawlfx.com的采访时，索尼的《美国职业棒球大联盟11》的品牌经理Scott McCarthy说出了“平台独占游戏阻碍了游戏产业的发展”这样的惊人之语，他表示“独占游戏严重限制了游戏的表现力，我们并不想造成这样的结果。”如果这可以代表官方意见的话，那么手中还把玩着包括《杀戮地带》系列和《最终幻想V13》等大量足以震撼业界的独占作品、1月份刚在官方博客上公布过2011年PS3平台独占的20款游戏的索尼这不是在抽自己的脸吗……好吧，Scott McCarthy原本要表达的重点并不是这些，他表示：比起独占，索尼更倾向于让横跨多平台的游戏在PS3上拥有更卓越的游戏体验，例如《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》的PS3版是唯一一个允许玩家扮演小丑的版本。

哥们儿，无论你是磕了药还是真有种吧，作为一个Xbox 360玩家，我顶你！

——天才黑客GeoHot（真名George Francis Hotz）出生于1989年10月2日，他因破解iPhone和PS3成为了世界上最著名的黑客之一，同时也是黑客中行事风格最高调的人——没有“之一”，由于“事业”的性质，绝大多数黑客都会小心翼翼地隐藏自己的真实身份，而GeoHot不但反其道而行之，更在被索尼起诉后现身于互联网，用摄像头录制了自己的一段说唱并上传到了YouTube，这段时长54秒的说唱的歌词极尽讽刺挖苦挑衅之能事，立刻以数以万计的点击量爬升至YouTube首页。在这部总点击量高达百万的视频的评论内容中，大量玩家和起哄、打酱油的看客混战成一团，GeoHot的反对者主要是那些被自制程序侵入PSN毁掉在线游戏体验的无辜受害者，而他的支持者则几乎来源于除此之外的所有群体——无论他们有没有PS3，知不知道索尼，比如这位Xbox 360玩家的发言就很有代表性……





2K Games：PC玩家成分太复杂，DLC可不能交给他……好吧，DLC好处都有啥，谁说对了就给他……

这货是DLC吗？不，是Bug
《生化震撼2》PC版又坑爹了（为什么说“又”呢）！

2011.02.19 joystiq.com

于2010年2月9日登陆PC、PS3、Xbox360的《生化震撼2》以其内涵与爽快并重的特色在玩家群中得到了广泛的认同，它如果能像对待内涵与爽快一样平等地对待主机版和PC版，还能得到更多的赞美——但是2K Games谦逊地拒绝了PC版玩家的好意，游戏发售后，他们在主机平台上推出了两个非常有诚意的DLC：密涅瓦之巢（Minerva′s Den）和守护者试炼（Protector Trials），然后在PC玩家还在对此翘首以待的时候（2010年10月8日），宣布了“我们没有在PC平台发布这两个DLC的计划”这一噩耗。

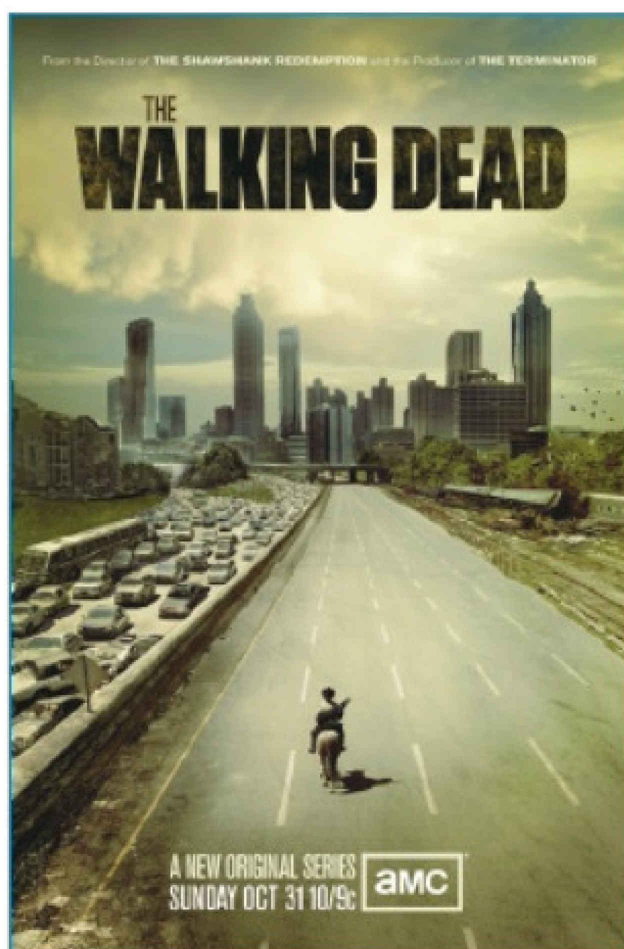
“感谢你们没有放我们这些PC玩家的鸽子……但这不是坑爹吗？你们敢在8个月前说出‘PC玩不到DLC哭哭喔’这话吗？”官方论坛上由PC版玩家发表的不满意见一浪接一浪地拍打着2K Games的良心，他们终于在2010年10月27日艰难地做出了决定，修改了自己的计划，公布了主机版DLC将登陆PC并提供免费下载的消息。

好吧，PC版的玩家总算是有了点盼头，而这一盼就是几个月，直到2011年2月18日——一名加拿大玩家在当地的微软商城（Games for Windows Marketplace）中看到了“守护者试炼”这一DLC，而且……还是付费下载的（5.75美元）！喂！说好的免费下载呢？该玩家一边高呼坑爹一边付钱下载了这个DLC，然后发现……不能玩！没错，要运行这个DLC，需要先给游戏打一个补丁，而这个补丁呢……还没做好！

“这不还是坑爹吗？”被坑的、起哄的、看热闹的玩家纷纷到官方论坛上欢聚一堂，对此，官方发言人表示：别急，这都是世界的错，我们是躺着也中枪，而且我们还没准备好……

“我觉得2K应该派一只能打的大老爹杀进微软商城的办公室里……”有玩家如此调侃道，你看，仇恨一下就被转移到微软商城那边去了，看样子2K有着比之前更充裕的时间去完成“准备工作”了……

哦，知错就改的微软商城很快就将这个容量高达964MB（还不包括支持其运行的补丁）的DLC撤下了货架，至于那个花钱买下该DLC的玩家……除了他自己，没人知道微软有没有把钱退还给他。



《行尸走肉》美剧的质量颇为上等，而漫画的素质就更胜一筹

这货是僵尸吗？不，它是漫画、美剧和游戏
《行尸走肉》将被改编为游戏

2011.02.18 kotaku.com

诸君，我喜欢僵尸。

谁不喜欢僵尸呢？尤其是那些乖巧的，只会出现在显示器里，不会通过门窗闯进家里咬自己的僵尸。

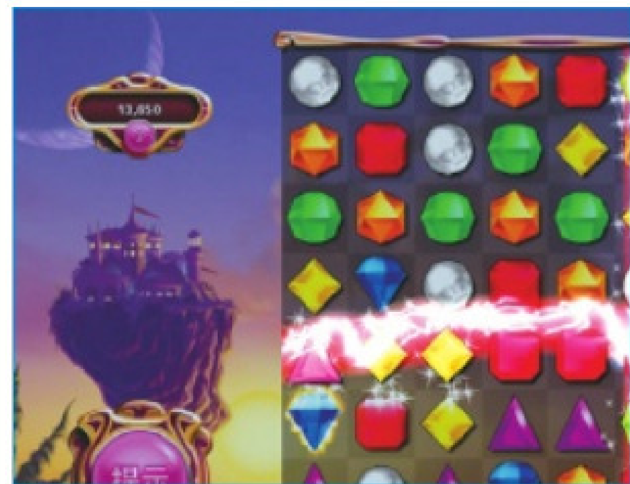
众所周知，僵尸在欧美就如同武侠在中国、制服美少女在日本、唱歌跳舞在印度一样受欢迎，而僵尸题材漫画《行尸走肉（The Walking Dead）》因其旺盛的人气而吸引了影视公司和游戏公司的注意，先是被改编成了系列美剧，现在又要被改编为游戏了。

谢天谢地，拿下作品改编权的并不是EA（EA高管指着《大众软件》2月中旬刊的第110页对EA Bright Light的负责人说：“本公司的主打游戏之一《哈利波特与死亡圣器》，卖点是动作性、第三人称射击，还有Boss战，结果你们就给我做出了这个，这个还有这个……想吓死爹啊！”），而是因《山姆和麦克斯（Sam & Max）》、《猴岛传奇（Tales of Monkey Island）》等作品而在AVG爱好者群体中有着良好口碑的Telltale Games，事业处于上升期的Telltale Games不久前刚推出《回到未来——第二章》，并将在4月份发售《侏罗纪公园》的游戏版。看来尝到通过原作人气吸引玩家并扩大市场这一甜头的他们是不会轻易放过任何有游戏改编潜力的素材的，在拿下《行尸走肉》的同时，Telltale Games还拿下了漫画家Bill Willingham的《成人童话（Fables）》的游戏改编权，按照其官网上的消息，《行尸走肉》的游戏版将在2011年第三季度面市，而《成人童话》的发售日尚未公布。

当然，你不能指望Telltale Games做出一个允许玩家豪快轰杀僵尸的游戏，在充斥着枪车球的欧美游戏市场上，他们扛起的毕竟是AVG大旗。




禅意模式下开启双耳节拍，便会弹窗提示："一些人在使用双耳节拍听筒的时候，可能会有情绪改变、眩晕、肌肉抽搐、幻觉、嗜睡、无法集中精神或其它健康问题出现。" 好给力的效果……


五颗宝石以T型或L型匹配可以生成闪电宝石，引爆效果相当华丽，如果过关时没用掉还会继承到下一关


拯救蝴蝶使其免于成为午餐的命运。匹配成功后，蝴蝶便会翩翩飞走

《宝石迷阵3》，益智游戏中的极乐世界
那些闪闪发亮的宝石们

PC GAMER 2011.02

PC Gamer杂志每年都会举办一个"Top 100"评选，今年也不例外，这些像是给梁山好汉排出天罡地煞座次，一定要比个高下的排名通常有两个作用：一是导致读者、玩家不满并引起争议性话题，二是向在过去一年中通过各种合作（你懂的）关怀着杂志的游戏厂商道谢——总之是有百利而无一害的行为，不如我们下次也这么做一个吧（被拖走）……

PC Gamer表示，每次做排名都要做出无数艰难的决定：因为Top 100是远远不够的，应该有Top 1000、Top 10000，这样才能容纳下他们所爱的每一个游戏的名字，但无论跟在Top后面的数字是多少，它都意味着出现在那里的名字是当之无愧的最伟大的游戏——同时也是你不但不应错过，而且现在就应该立刻去玩的游戏。尽管他们这么说，但今年的排名还是挺令人失望的——就像是故意要引起争议一样，很多你希望排到前面的游戏都排到了后面，很多你期望看到的名字都没出现，而排名第一的就是本期PC Gamer的封面游戏的前作，《杀出重围》初代。

好吧，我们还是来读一篇没有枪稿味道的游戏评论吧。

"将同色宝石配到一起，然后看着消除效果深呼吸"这种恍惚状态下的潜意识行为已经占据了我两个小时的时间，而雨打芭蕉的背景乐更令我的思绪深潜进了几乎算得上是冥想的状态。《宝石迷阵3》的禅意模式实在是太赞了。

以舒缓压力为卖点的禅意模式不仅继承了宝石迷阵系列的基本模式——将三个或更多的同色宝石排成一行（列）消掉，直到将八八六十四个格子全部清屏——还做了若干必要的调整。首先是难度大大降低，出现连锁消除的机会更多，"无子可走"的尴尬情况也不那么容易出现了。其次是可以选择是否在游戏时播放轻快的背景噪声来帮你调节呼吸。但最值得注意的，还是禅意模式独有的华丽特色"双耳节拍"。这个由科学Geek们提出的点子是将连续循环的单波段频率"喂"给你的耳朵，使得你进入一种放松身心的精神状态。于是我插上了耳机，并选择了号称可以"将烦恼与压力一扫而空"的"冷却循环"。

然后我果然真正地彻底放松了下来，在梦幻般的薄雾中漂流着。这么个基础益智游戏居然能有这种效果实在令人难以置信，它做到了手法熟练的女按摩师或一瓶白苏维浓所能达成的效果。PopCap再次证明了他们自己神奇的游戏制作才华。

严肃玩家们也别扭头就走，《宝石迷阵3》当然不会只有这种摇滚般的消遣方式。那种"凑齐三个"的最基本的经典模式只不过是个幌子，继承了《宝石迷阵——闪电》精髓的、有诱发关节炎嫌疑的闪电模式才是重点：你要做的就是在一分钟时限（可以通过点击时钟宝石来延长时间）内使劲爆掉尽可能多的宝石。

而如果把禅意模式比作无波无澜的海面，那么任务模式就是惊涛骇浪的大洋。它有多达四十个的关卡（虽然有一半是另一半的加难版），需要有忍者般的反应能力才能解决掉这些带时间限制的谜题。比如说，"冰暴"这一关就要求你在格子冻结之前搞定足够多的宝石，而"破墙"一关则要求你在飞速流逝的时间内轰开城墙，否则便会败掉。

这年头与时间赛跑的谜题实在是太多了，搞得大家都有点审美疲劳了，好在这游戏还有两个更具备游戏智慧的模式：蝴蝶模式与梭哈模式。前者要求你尽可能地将那些不停前进的蝴蝶宝石消掉，以防止它们被屏幕顶部的蜘蛛吃掉。后者则以要求你配出梭哈牌型并计分，比如说，如果清掉了三组蓝宝石和两组红宝石，那么你就有了一个750分的葫芦牌型。这两种模式的性质决定了你在下手之前不得不多想几步，而成功之后的成就感也是无与伦比的。

禅意模式的催眠魔力，任务模式的狡猾谜题，以及更多的细节特色（比如徽章奖励机制和简单的经验系统），所有这些都使得《宝石迷阵3》成了PopCap如何摧毁我们生活的极好例证。刚开始时的那些时间挑战只会消磨掉一段时光，但合理的回报、充满快感的连击和令人苦思冥想的谜题都会促使你继续沉迷下去。"喝茶之前再来一次就好，"你会这么说服自己，然后最终才发现都已经是凌晨两点了，连烤箱都忘了关。干得好，PopCap。你们欠我一张比萨。

旧货市场



四区真

确实是人类历史上第一位在为游戏杂志写稿的同时于非洲西部度过新年的女性航空乘务员……

中东一带1月天气凉爽，气温是舒适的21度，简单来说就是一个十分适合户外摆摊儿、忽悠阿拉伯人的季节。

凌晨5点半，4区仍旧一片漆黑。寂静的公园之中，来了一个穿着短裙的亚裔少女。只见她拖着一个一人多高的行李箱费力地走进了公园深处的小树林里。紧接着，树林中便传来了男人凄厉的惨嚎。

以稻船敬二之名起誓，我的生活固然狗血，但此时身后这行李箱里面装着的可真不是140斤待分尸的男朋友，而是30斤不是男友更胜男友的二次元动漫书刊光碟。之所以选择将其拉来卖掉是因为刚从11区（日本）又新运来了30斤——管他男友还是漫画小说，正所谓旧的不去，新的不来。至于最后的那声男人的惨嚎，是我一人多高的行李箱不小心碾过了一个印度佬的脚——我并不恨印度人，只怪他们到处都是。

公园入口的白袍大爷拍着我的箱子文绉绉地说，姑娘，汝此番敢情是来卖箱子的吧。总是热衷于和外国姑娘搭讪，但白袍大爷就有着一副好心肠，把我带到了摊位上。只见一左一右两个摊位早就摆满了各色家伙，人头攒动中，我忽然有种骑虎难下，在夹缝里面求生存的感觉。

左边是俩卖内衣裤衩的俄罗斯大妞。俩人生得金发碧眼，两双高跟鞋，四条大白腿，操着性感憨直的东欧口音，与早已魂飞九天之外的买家们云里雾里地闲扯。估计这姐俩此行的目的并不是贩卖情趣内衣，而是纯来卖萌的。

右边是一不着调的科威特青年。他在他大爷（真的是他大爷哦，我问过。他自己都承认了）的监督催促（动作稍慢就狠K两下后脑勺作为惩罚）之下，支起三层钢架来贩卖假泼里斯太阳镜和盗版光碟。因为怕有人来临时抽检，架上公开摆着的自然都是些警匪枪战动作片，箱底压着的尽是些没有情节的爱情动作片。卖着卖着，一副名牌太阳镜的价钱竟然就比压箱底的盗版光碟要便宜了。三观不正，是以为不着调。

最后说我这个摊位。我曾经给这个摊位设想过许多主体思想，希望能够在主体思想的指引下，榨尽这群乡巴佬的腰包（二次元以外都是乡下，不管你楼建了多高）。从一开始的“空姐情怀总是湿”主体思想，到后来的“11区白袍工口笑脸男”主体思想，再到后来的“天朝电子龙腾一条街”主体思想，总之就是经历了一个极为狗血极为艰辛的嬗变历程。而到了练摊当天，在凌晨一点从孟买坐航班归来、4点半时就被闹钟再次吵醒之后，我毅然决定将从前的主体思想墙全部推翻，换一个极为符合我心境的双硬核主题——“F*CK OFF and LEAVE ME ALONE”。

于是贩售当日我戴了两幅耳机，一副入耳式的用来抗噪，外面套一副造型夸张的Skull Candy大耳机用来摆造型。之后便手执NDS，怀揣PSP，背包里装着挨怕的挨泡的挨疯什么的，总之走起路来全身装备叮了当啷的直打晃。面前一堆书碟杂志无责任凌乱堆放，喜欢拿走，砍价剁手。

一旁的科威特大爷直说，没见过你这么做生意的。眼睛却直往另一边的俄罗斯大妞那边飘。有黑袍大婶上前指责她们在公开场合销售情趣内衣，着实不雅。大妞们插起腰叉开腿说，销售情趣内衣并不违法！只有在公共场合穿情趣内衣才算违法！搞得四下众人啧啧称叹。

不多时门口的白袍大爷来巡查会场，见了我这一身装备，不免又竖起大拇指啧啧称叹道：人家买这些都是用来听歌打电话，唯独姑娘你却用来锻炼身体，人生境界就是不一样。

> **“十一区百花齐放，偏偏移到四区就棵棵变身为毒草。日本人为什么不考虑阿拉伯观众的心情……”**

我随手拿起一张《新撰组异闻录》的盘递给大爷，说：您好，哪儿凉快哪儿呆着去吧。谁知大爷看着封面上的一群面瘫不解问道：此乃何物？我回说此乃动画Anime是也。大爷又问：讲的是啥？我心说“搅基”二字在11区就像空气一样可以随便呼吸，但是到了4区誓死也不能说出口，否则会被头朝下埋进门口的沙漠里也说不定。于是便指着上面的“Peace Maker”字样道，大爷您看，这儿不写着呢么，是讲反恐的。

大爷乐颠颠儿地走了，说是要拿回去给小孙子看。我这才想起大爷一身白袍打扮，想必是位虔诚的穆斯林了，若被他发觉冲田总司那个娘受怀里抱着的玩意儿其实是头猪妖，我岂不是又要被头朝下埋进门口的沙漠里。于是满街拥挤的阿拉伯人已经阻止不了我了，我带着我的挨怕的挨泡的挨疯什么的一路叮了咣啷地追了上去，用一张真善美主旋律的《千与千寻》换下了大爷手里的《新撰组异闻录》。大爷不解，问：汝这般疾走是为何？我一边抓着《新撰组异闻录》一边往回跑，说：忒黄忒暴力，不适合孙子观看……可这么跑到一半，我就又想起来了，千与千寻她爸妈变成的玩意儿那可真是一群猪妖。回头见大爷已经消失在茫茫人海之中，我都快哭出来了，总之我这回势必是要被头朝下埋进门口的沙漠里去了。

搞什么啊，11区百花齐放，偏偏移到4区就棵棵变身为毒草。改天我要给事务所写质问信，就问他们做设定的时候为什么不考虑一下4区观众们的心情。把猪妖画成人畜无害的熊猫会死么，多加两个黑眼圈罢了，上色省下来的钱还可以多印两页拉页广告不是么，你们会不会做生意的啊。P

街上的幽灵



小明

就是你们都认识的那个小明。目前仍像《魔兽世界》里被困于诺莫瑞根的侏儒一样绝望地与麻风……哦，是痛风的病魔做斗争。在漫长的斗争过程中，他悟到的人生哲理是：烤羊腰子无法成为对抗痛风的武器……没错，仅此而已。

这是一条我熟悉得不能再熟悉的街道，左边是一排饭馆，右边是一排发廊。看起来都算不上高级，也没有出现倒闭的情况，更没有因为同行竞争闹出什么矛盾，附近的两个小区维持了这些店面的生计，毕竟吃饭和理发，对于人类是不可或缺的两项活动。

我的脚尖触碰到一块石子，下意识踢了一下，石子便蹦蹦跳跳地向前滚去，在万恶的摩擦力作用下，逐渐失去动能，不甘心地停下来。我走上前去，继续踢了一下，停下，踢下，停下，踢下……我突然发现，人生就好像这块石子，能滚到何方完全不由石子本身掌控，而是要看有没有人来踢上一脚，踢得狠一些，就滚得远一些，踢得轻一些，滚得便短一些，那么踢下石子的力量是如何决定的呢？似乎……完全是随机的。没错，那完全取决于我踢下瞬间的心情，或者与心情也无关，就如同地球上第一次出现单细胞生物那种事一样，只有出现结果后，才能找到原因。

我继续一脚踢去，却失了准头，石子一下子滚到我行进路线的另一边，是不是要走过去继续踢呢？算了还是不要管它，我放弃了这个幼稚的游戏。走了几步，我忍不住回头望了一眼那颗停在我身后的石子，它就那样因为我失去了踢的心情而永远停住了，直到出现第二个家伙毫无意识地踢上那么一脚。

转回头的瞬间，猛然感觉到撞上了什么，不会是电线杆吧？这种漫画里才会出现的场景，也实在太丢人了。抬头一看，似乎是一个人？不对，说它是人不太准确，它的确具备人类的形状，但却只是一片白蒙蒙的雾状，不过刚才撞上去的质感是怎么回事？

是我遇到了街上的幽灵。

在自我介绍并打消掉我扭头就跑的念头之后，幽灵表示，是我在某个契机下将它召唤了出来。

“契机？”我迅速回想了一下，与往常一样，我只是走过这条街回家而已，完全没有什么不同，除了……我不禁又回头看了一下那块石子，它还是静静地停在那里。

“也就是说，你是特意来见我的？”

“可以这么说。”

“为了什么？”

“这要取决于你的意愿。”

“什么意思？”

“你想回到过去吗？”

“回到过去？穿越？”我突然觉得这大概是什么电视台的整人节目，穿越这种事在当下十分流行。

“并不是你理解的那种意思，而是真正地回到过去。你会在现在这个时间流消失，彻底消失，所有认识你的人都不会记得有你这个人的存在。你会在之前的时间流重生，不过记忆不会予以保留。当然，如果你不愿意，我会马上消失，当然你也不会记得这段遭遇。”

“就好像Load一个存档？”说完我有些后悔，幽灵大概不知道什么是RPG。

“没错，就好像Load一个存档。”

“这怎么可能，‘人生并不是游戏，无法存档再来’这句话可是非常流行的……”

“你又怎么确定这一切”，没有脸的幽灵似乎环顾了一下四周，“不是一场游戏？”

> **“本文的命题是《痛风与我》，真实地反映了一位痛风患者想将整个人生割掉重练的心情……”**

“……游戏？”

“怎么样，是否决定要Load到过去一个存档？”

“等等！既然是Load，那么首先要有Save对吧？我可不记得之前我Save过什么……”

“你第一次呼吸的时候，那就是你唯一的存档。”

“你的意思是说，只要我愿意，我现在就会从这个世界上消失，不是失踪之类的东西，而是彻底抹掉我的存在，之后我会从出生时重新活一遍？”

“没错，就是这样。”

“我选择回到过去。”

“确定？”

“确定。”

“好的，和前100次的选择一样。”

“你说什……”

一股巨力让我浑身一震，最后一个字被噎了回去。接下来周围的样子开始发生变化，如同高温下产生的气流扭曲，包括眼前这个幽灵，所有东西都变得不真实起来。我想大喊救命，却无法发出声音。

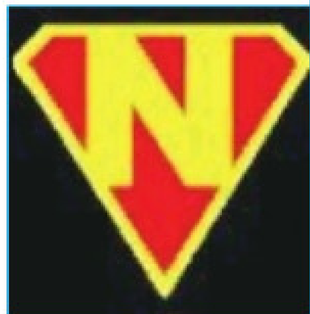
这个幽灵刚才说什么？100次？那是什么意思？我根本没有思考的时间，一幅幅画面如同幻灯片一样在我眼前快速闪过，那是我的记忆吗？可我怎么完全不记得？这是第一天上学的照片吗，不对，我记得那天是自己去的学校，为什么妈妈也在旁边？这个被漂亮姑娘挽着手的男人是我？我根本没有女朋友才对。为什么我在哭？这是谁的墓碑？跪在我面前的男人是谁？好像在求我饶命？我的手里……是一把枪？

繁乱的记忆宛如洪水一样涌入我的大脑，随着我崩溃前一下声音的嘶吼，所有画面好像浸在水里的油画，颜料一点点散开飘荡，终至消失不见，只剩下一张白得不能再白的画板。

原来……已经回到过去100次了吗？

在完全失去意识的瞬间，我最后一次看到了那颗小石子，它似乎被不知道谁的鞋尖，轻轻踢了一下。

社交游戏没有远大前程



necroman

挖坑党政治局委员，苏维埃战略航空军司令员。江湖诨号内裤门

虽然都带“游戏”两个字，但社交游戏开发者和游戏开发者是完全不同的两种人。

对一个典型的社交游戏开发者来说，那些传统的家用机或者网络游戏开发者就是一些生活在恐龙时代的怪物，“开发成本越来越高”、“缺乏互联网运营思维”、“对于社交趋势的把握很浅”。天哪，在Farmville和开心农场这样伟大的成果面前，你们做的那些给死臭宅玩的东西算什么玩意？魔兽世界就算做出花来，在华尔街分析师们的眼中也不过是个缺乏想象空间的破游戏而已。时髦的人就算不谈Zynga的社交游戏，也要谈愤怒的小鸟，谈植物大战僵尸，谈社交趋势和极简主义。要几百万甚至几千万美元才能做一个游戏？开什么玩笑！我们三五个人做一个游戏就能捞上千万美元！

而对一个典型的传统游戏开发者和爱好者来说，那些社交游戏开发者是一些“迟早要被大公司和巨额资本践踏”、“空谈互联网对游戏缺乏了解”、“根本就没玩过什么游戏”的人。这种对峙可不单单限于中国这片处在长城以内的边境地区，就连美国这片核心土地上也上演着类似的对峙。Zynga的CEO在硅谷演讲时曾经被人当面嘘过“你们公司又不做游戏！”，可见双方成见之深。这些传统游戏的捍卫者们同样有一堆数据，比如大量的社交游戏颗粒无收，制作和推广成本大幅上升，以及那些轻易收入数亿美元的家用机大作和每月都收入数千万美元的网络游戏。当然，他们还有一代又一代喜新厌旧的大众抛弃流行的故事，比如呼拉圈、保龄球、跳舞毯和电子鸡。

当然这种争论不会有结果。毕竟，双方的数据都是对的，论据也是有理有据。华尔街的新宠儿们代表的是响当当的大众，坚持传统的游戏迷们依赖的则是雄厚的经验和历史积累。我承认双方的观点都非常正确，对对方阵营的指责大多都处于个人立场和感情的偏见。其实我们不能断言社交游戏就一定会像其他那些大众流行一样退潮，也不能断言传统游戏就能像电影一样一次又一次浴火重生，这都是说不准的事儿。

有一个问题经常在论战中出现：“社交游戏有社交，但是MMO网络游戏也有社交啊！社交游戏用的设计素材，还不都是从传统的网络游戏中得来的？”对这个问题通常的回答是，“这些素材是谁发明的并没有关系，重要的是谁能把他们用好。MMORPG里的社交只是为了玩家们玩游戏服务的而已。”

这就是社交游戏倍受追捧的重要原因。社交游戏和传统网络游戏的最大区别就是，社交游戏是利用用户已有的社交关系来创作游戏进而赚钱，传统网络游戏则是利用游戏来为用户创立新的社交关系。一个人玩开心农场，是在和他的朋友玩；一个人玩魔兽世界，是在和喜欢玩魔兽世界的人交朋友。区别就在这里。网络游戏要从零开始建立社交关系，而社交游戏呢，直接拿现有的社交关系来用就好了。看起来，一个网络游戏做的再好，也毕竟只能拉拢到一些没有多大商业意义的宅男；而一个社交游戏要是做好了，上帝啊，那可是一笔多么庞大的用户财富啊！

稍等一下。问题是——这些社交关系，到底是属于谁的？属于社交游戏的么？

大概从两年前开始，我就和朋友在闲谈中说到，“本质上来说，Facebook就是白洋大人们的QQ”。几乎所有在做SNS或者相关概念的朋友都像被踢中了屁股一样跳起来和我对呛，其他人则大多在沉默了一段时间后恍然大悟般点头。虽然手段不同，但Facebook帐号和QQ号在东西方两个网络社会中几乎处于一样的地位：他们拥有海量数字的用户，他们对其它系统封闭，他们力图让用户能在自己的服务中解决所有的问题。这两年来，Facebook几乎是在克隆QQ走过的道路：他们有了Facebook虚拟货币，现在也有了Facebook邮箱。开心农场和Farmville对Facebook的意义，和QQ秀、QQ麻将和斗地主对QQ的意义相差不多。这些时髦化的社交游戏的社交深度和娱乐性真的更好么？很难说。你通过偷菜和朋友加深的关系，真的比和朋友打麻将更多么？还是很难说。起码我没听说有人玩了几个月QQ麻将以后表示我玩腻了，以后再也不玩QQ麻将了。

> **“你们相信Facebook的老板永远会把Facebook虚拟货币的价值大方地出让么？”**

说到这里，我不看好社交游戏的原因也就呼之欲出了——因为这些社交关系并不是社交游戏的。没错，那些社交关系是Facebook，是开心网的，是人人网的，是QQ的。现在华尔街的社交网络专家们说，一家专门给QQ做斗地主和斗地主2和斗地主3的公司是业界的革命、强国的源泉、人类的希望，应该值51亿美元；而给QQ游戏做游戏的那些小公司都是可怜的内容提供商，连上市都不可能。

那么就只剩下一个问题了。你们真的确定么？你们真的确定它们不同么？确实，截止到目前，Facebook还需要Zynga；但他们总有一天会发现，改变分成比例，把合作伙伴变成斗地主的开发者似乎更赚一些。

且不说国内那些还未分出胜负的社交网站，你们相信Facebook的老板，马克·扎克伯格是个比QQ的老板善良得多的人，永远会把Facebook虚拟货币的价值大方地出让么？如果相信，那么社交游戏自然就有光明未来。P

和游戏一起过新年



夕木

大学毕业之前，他的社会实践内容是拿着麻醉枪在大兴安岭里和熊瞎子对练（这是编辑意淫的）。后来他带着一台装满了老游戏笔记本留学瑞典读研（这是真的）

在外国留学，有两件事最好玩：一，包饺子；二，玩电脑。第二条可以放在任何条件下。既然春天永远不会眷顾被奥丁掌控的北欧，既然现在还是穿着秋裤还会冷的季节，既然我无法翘课回国过年，既然我不怎么喜欢吃饺子也更懒得包饺子，那么还是窝在沙发里打开电脑吧。

“给我上，你们这帮猿人！想XX活一辈子老不死吗？”

——《星船伞兵》，罗伯特·海因莱茵

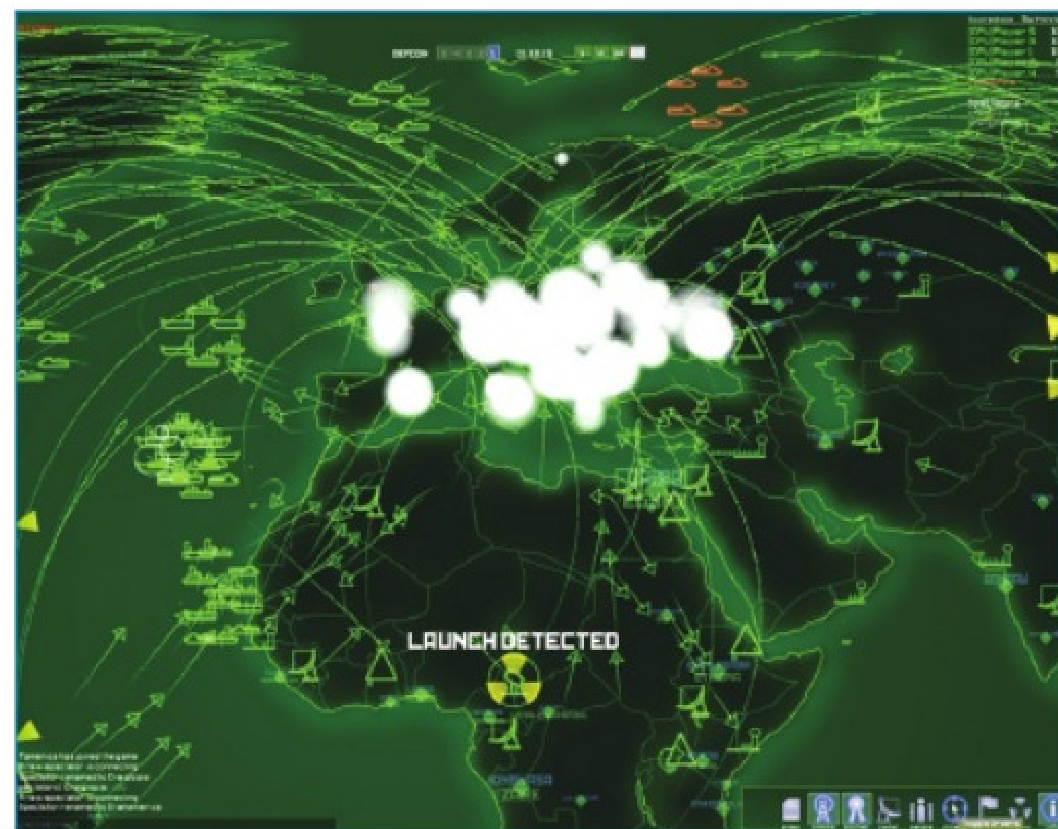
新年时忙里偷闲玩了一些不错的独立游戏，其中有一部杀虫游戏（在僵尸大红大紫的今天，那些怪虫啊虫怪啊似乎不那么流行了）：去年12月SharkArm Studios重制的臭名昭著的超烂红白机游戏合集“Action52”中的一款名为《毁灭之城（City of Doom）》的动作游戏，他们用更朴素的Game Boy风格四阶灰度画面和芯片音乐来呈现这部作品。游戏中玩家要控制一个枪手在一座摩天大楼上爬行，并消灭来袭的各类虫怪。如果你想玩点简单又怀旧的游戏，如果你喜欢杀虫（对，就像在《血腥大地》里那样！把它们打个稀巴烂！），一定不要错过City of Doom。（上啊，你们这群猿人……）

说到独立游戏，一定要表扬一下英国的Introversion Software。Introversion并不是一个高产的制作组，不过相对于其他独立游戏制作组或个人，他们从创建至今已有4部游戏走入市场，已经算是硕果累累了。由三个大学生组成的Introversion在2001年推出了首部游戏Uplink——一部模拟未来黑客网络攻防渗破解阴谋的另类解谜冒险游戏，这似乎向世人宣告了他们未来发展的路径：数字感、创意以及另类。Introversion对数码味的热爱就犹如Bullfrog（牛蛙）对恶搞的热爱，而在“创意”和“另类”方面的造诣则和Bullfrog有着异曲同工之妙。接下来他们在2005年推出的Darwinia（达尔文尼亚）是一部另类的即时战略游戏，整个游戏的画面如同将抽象的赛博空间形象化：带着闪亮网格的地形，如同ASCII符号般的单位，不加修饰的3D模型，霓虹效果的枪林弹雨，以及数字矩阵般闪烁的天空……这些令玩家的眼前充满了科技感，但同时也能察觉到《上帝也疯狂》中的那种原始的感觉：字符一样的单位在荒芜的数字土地上游荡，等待你去将他们组织起来并投入战斗。这种奇妙的氛围并不是每个游戏公司都能带给玩家的，也许真的只有Introversion这种小作坊式的独立游戏公司才能用慢火不骄不躁地烘烤出这种味道。



阳光在北欧的冬天永远是奢侈品。太阳公公上班晚，下班早，和这儿的人一样

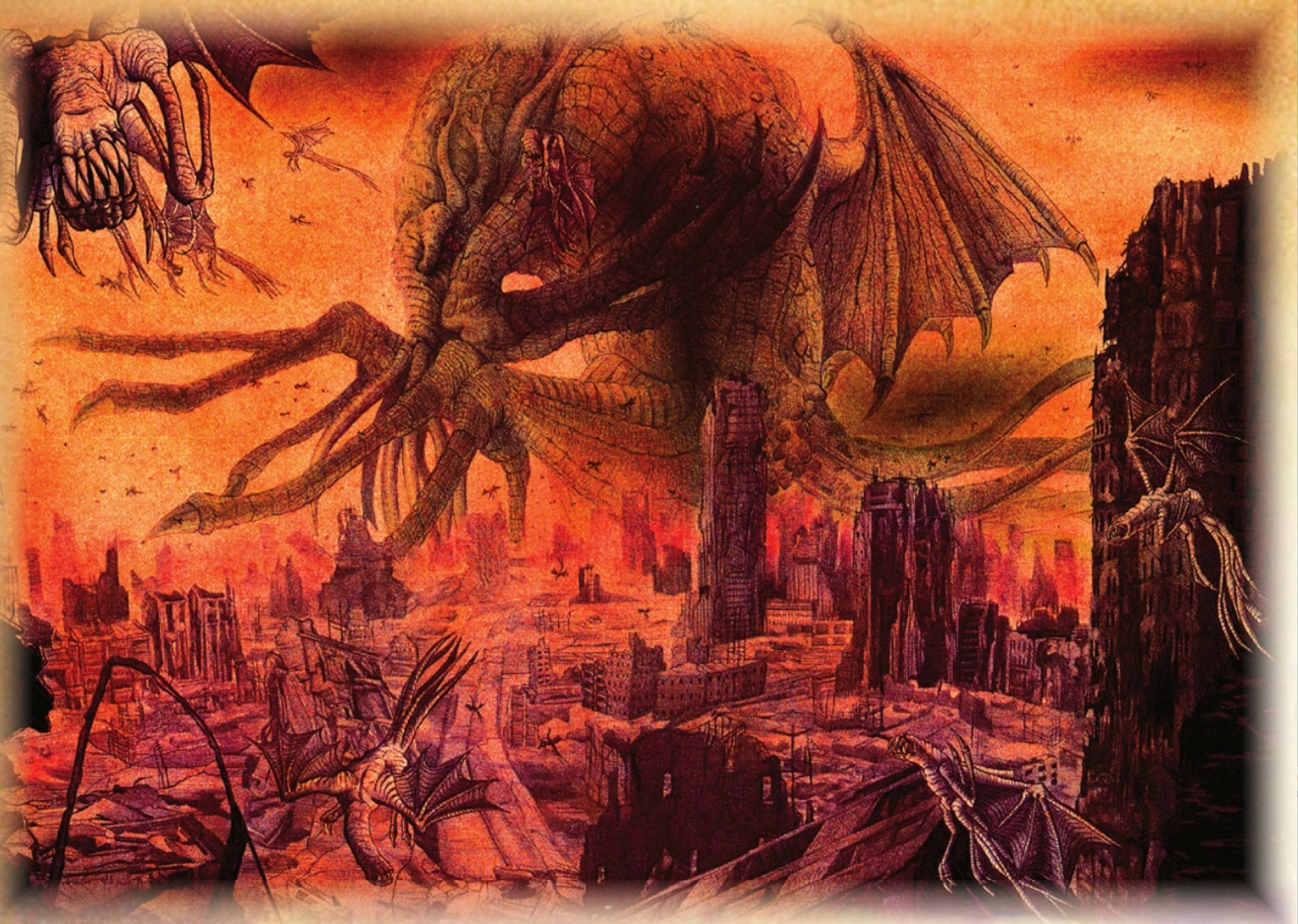
> “阳光在北欧的冬天永远是奢侈品。太阳公公上班晚，下班早，和这儿的人一样。”



Defcon，它的副标题是：大家都死吧！

2007年推出的Defcon是另一部充满了奇思妙想的策略游戏——模拟全球核战争（什么，这是为《辐射》打基础吗？）。简单，线条清晰的画面和电流涌动般的环境音乐照旧透着Introversion式的科技感，冰冷的氛围伴随着密密麻麻的核弹飞行轨迹扼住玩家的呼吸，而地图上那闪闪的光点和跳动的数字则冷酷地表现了死亡。是的，没有冲天的蘑菇云，也没有横飞的血肉，有的只是一点点光和突然出现的隐约的尖叫声。本人接触的第一部Introversion的游戏就是Defcon，当时的想法只有一个：天哪，到底是哪个疯子做了这样一个游戏啊。

这个题跑得够远的，现在言归正传。新年期间还玩了Escape from the Underworld，一部画风朴素但题材特别的动作冒险游戏：讲述一个堕落天使重返地面的故事，以及Ever Eternal Winter World 2，向《洞窟物语》致敬的动作游戏。独立游戏的发展是越来越好了，有思想的作品越来越多，这样下去即使console化的大潮来势汹汹，PC游戏再怎么也不会衰落了。



恐惧之源
克苏鲁神话纵横谈（上）

■策划 本刊编辑部 执笔 银色

“人类最古老而强烈的情绪，便是恐惧；而最古老最强烈的恐惧，便是对未知的恐惧。”
——H.P.洛夫克拉夫特，《文学中的超自然恐怖》

编者按：

克苏鲁神话体系对游戏界产生的深远影响不仅限于“万物皆可萌”的GalGame题材或PC上的冷门AVG游戏世界观，迄今为止，电子游戏世界中对克苏鲁神话的最大规模的同人作品，出现在现实世界中影响力最大的MMORPG《魔兽世界》里：早在《魔兽争霸III——冰封王座》中，死亡骑士阿尔萨斯和地穴领主阿努巴拉克就曾在蜘蛛王国埃兹卓-尼拉布位于地下深处的密道中，遭遇到了被遗忘的上古之神之一和它的仆从——无面者(DotA中的“虚空假面”就采用了无面者的模型)。艾泽拉斯世界中的“上古之神”在《魔兽世界》中扮演的角色随着游戏剧情的推进，变得越来越重要，早在第一部资料片更新之前，上古之神克苏恩支配的安其拉虫人就曾让玩家们见识过这个古老存在不逊于后世的巫妖王、乃至燃烧军团的恐怖实力，从克苏恩的形态和称呼，到安其拉神庙中不断回响着的“你已经死去”“你的朋友背叛了你”等邪恶低语，都是在对克苏鲁神话体系的致敬——触手和精神侵蚀是邪神及其仆从们的两大标志性武器，而死亡和疯狂通常是面对这些神话体系中扭曲、黑暗的存在的人们的最终下场。蛰伏于地下深处的上古之神在《魔兽世界》的第二部资料片《巫妖王之怒》中再度登上历史舞台，玩家踏上诺森德后不久，就会与名为尤格萨隆的上古之神产生交集：尤格萨隆固态的血液遍布诺森德全境，并被误认为是一种矿石，上古之神的精神透过这些散落的血液侵蚀着开采者的心灵，大量矿工因此陷入无法救治的疯狂，只是靠近那些“矿石”，玩家就可以听到那些令人沮丧绝望的低语……玩家可以在奥杜尔副本中面对这位上古之神的真身——一位精神强大到足以摧毁泰坦守护者意志的邪神，这场战斗甚至引入了克苏鲁题材TRPG中独有的“心智值”概念：哪怕仅仅是面对着这一存在，玩家的角色也可能会陷入疯狂，并在疯狂中意志崩溃，沦为邪神的傀儡。“吾乃清晰之梦，噩梦之魇，千面之魔，畏伏于吾真身之前，跪拜死亡之神！”这一对自己身份的宣告的时髦值几乎胜过巫妖王本尊（遗憾的是，国服目前版本的台词翻译没体现出这个韵味……），很多玩家都曾想过“在战胜燃烧军团、推到巫妖王、战翻死亡之翼之后，艾泽拉斯还剩下什么敌人呢？”按照目前的情况来看，在泰坦再次降临之前，还有很多上古之神没有苏醒呢，而且……玩家是什么时候产生了“我们干掉了上古之神本尊（而不仅仅是一个化身）”这样的幻觉？

克苏鲁神话对于游戏设计而言是一个取之不尽的宝藏——它同时具备着哥特恐怖的独特魅力、与工业时代社会不相排斥的神秘气息，以及“人类这一渺小的存在，面临着宇宙尺度的恐怖威胁”这样的独特设定……这就是其得到设计师青睐的原因。

我们将在3月和4月的中旬刊中分两期介绍克苏鲁神话体系及该文化的衍生物和影响。


清晰之梦、噩梦之魇、千面之魔、死亡之神尤格萨隆

入此门者，当舍弃一切希望

“从那里开始，终极之门将会可怖而又危险地将人引向那超乎一切星球、超乎一切宇宙、超乎一切物质之外的最终虚空。”

——H.P.洛夫克拉夫特，《穿越银匙之门》

人类漫长而又短暂的历史上，总会有某些事物因其内在的某种特质而吸引特定的受众人群，并因此而在社会上产生或广泛或深刻的影响，从而形成某种特殊的文化。猫王如是，《星球大战》如是，超级英雄如是，《DOOM》如是，苹果如是，《魔兽世界》亦如是。而克苏鲁神话这个脱胎自文学的体系，影响力亦随着网络时代的到来而日渐扩大，形成了自己独特的生态结构。然而由于语言障碍以及认识差异等原因，目前已俨然成为一种全球性文化的克苏鲁神话在国内依然不太为人所知。

在了解整个克苏鲁神话之前，我们需要先明确“CoC”这个在相关讨论中出现频率最高的英文缩写的涵义。“CoC”原本是恐怖小说作家霍华德·菲利普斯·洛夫克拉夫特（Howard Phillips Lovecraft）于1926年撰写的代表作《克苏鲁的呼唤》（The Call of Cthulhu，又称邪神呼唤）的缩写。但是现在，它已绝不仅仅是这部小说的代称了，更多的时候它所指代的是整个克苏鲁神话（Cthulhu Mythos），一个以洛夫克拉夫特的小说为中心，由所有喜爱他的作品的人共同创作的一个巨大的系统。这是一个完全自由开放的集体创作系统，其内容包括但不限于小说、诗歌、绘画、游戏，而这种创作至今依然源源不断，极大拓展了克苏鲁神话的覆盖面。

和不少史诗奇幻强调个人价值与普世理念、提倡英雄主义和浪漫主义的情感基调截然不同的是，这个被称为“现代恐怖神话体系”的克苏鲁神话，借用有台湾“奇幻小说鼻祖”之称的朱学恒的话来说，其原著小说的基调就是，“现实和无比恐怖，充满恶意的邪恶空间只有一层薄纱，只有极少数因为命运或诅咒的不幸者才会穿透这层薄纱。而这些受害者却又多半理智强烈，坚信逻辑和科学，因此会一步步的走向最终的恐惧和毁灭。在他的作品中不管主角来自何方，拥有什么背景，最后面对他们的只有无

尽的恐惧和折磨。”这也使得长期以来克苏鲁神话一直都难以为大众文化所接受。

但即便如此，得益于洛夫克拉夫特那将梦魇般的窒息感活灵活现地展现出来的宛如天赐的才能，以及奥古斯特·威廉·德雷斯（August William Derleth）等人的努力推广，克苏鲁神话逐渐从小圈子走了出来，最终获得了世界性的声望。时至今日，它已经远远超出了“恐怖小说”的范畴，甚至对幻想类文学之外的创作都有着莫大的影响。而H.P.洛夫克拉夫特本人也与埃德加·爱伦·坡（Edgar Allan Poe）、安布鲁斯·布尔斯（Ambrose Bierce）一起被并称为美国三大恐怖小说家，并极大的影响了包括斯蒂芬·埃德温·金（Stephen Edwin King）和尼尔·盖曼（Neil Gaiman）等知名作家在内的诸多创作者。

善于将那些遥远无形却又似乎极为真实的恐惧成功地传达给读者的洛夫克拉夫特藉由其晦涩难懂却又充满魔力的文笔，不仅通过在小说中描述诸如破败建筑内的恐怖故事、潮湿地洞里的古怪生物、荒芜郊野上的诡异传说等方式不断营造并强调衰颓崩坏的氛围，还运用自己的知识使得小说中的世界无限接近于真实世界，甚至与现实重叠在一起，成功地将“人类视野之外到处都是充满敌意的黑暗，而这黑暗永远也走不到尽头”之类的心理暗示灌输给了读者，使得他所表达的深藏于其内心的那个毫无希望、诡异莫测且无以名状的邪恶宇宙仿佛触手可及。这种读来令人毛骨悚然却又感同身受的特色，赋予了克苏鲁神话永恒的魅力。

专题撰稿过程中得到了竹子老爷的大力协助，尤其是他在T.R.O.W.论坛发表的众多高质量译文，为本文提供了重要的资料来源。除此之外还参考了糖果、玖羽等人的相关介绍以及众多译者的辛勤成果，在此一并表示感谢。

霍华德·菲利普斯·洛夫克拉夫特

I AM PROVIDENCE

——H.P.洛夫克拉夫特墓志铭

不论以何种标准来衡量，霍华德·菲利普斯·洛夫克拉夫特都是一个非常古怪的人。他生于十九世纪末，但其写作风格——尤其是早期故事的风格——反而像是停留在十九世纪的上半叶。他喜好在文字里使用那些早已作古的词句与语法，甚至在与友人通信时偶尔会故意将信件日期提前两百年，以表达他对十八世纪的热爱与对英国的认同与崇拜。但同时洛夫克拉夫特笔下那些故事中流露出的主题与思想却又与十八世纪的启蒙文学相去甚远。用一句描述得十分精彩的话来说就是，“这是一个不属于任何时代的人——一个生活在二十世纪，却用十八世纪的色调描绘二十二世纪的人类发现十亿年前的惊天秘密的人。”

在洛夫克拉夫特的故事里，人的价值与行为通常都是微不足道的。在那些无可名状的神秘与恐怖之前，人类的角色只不过是一个渺小的解说者，绝望地妄图固守住思想中最后一丝可以让他们感到安全、平凡和正常的观念。而最重要的主角永远都是隐秘禁断的典籍、避无可避的宿命、不可名状的神明与造物、以及追求知识带来的潜在风险。对于他的故事来说，在我们周围这样一个浩瀚无边、而又毫无理性与目的可言的宇宙中，人类所认识和规定的法则与观念都是毫无意义的。



洛夫克拉夫特肖像画

虽然今日意义上的克苏鲁神话已不再完全是洛夫克拉夫特笔下所创作的那个世界，但他的地位依然是不容置疑、独一无二的。可以说，正是洛夫克拉夫特的内心世界和独特文笔共同造就了克苏鲁神话中最富魅力的篇章。无论是出于兴趣爱好还是专业研究，洛夫克拉夫特的生平都相当值得探究——即使和另外两位与其并列的恐怖小说大师比起来，洛夫克拉夫特那仿佛“中了法老的诅咒”般的人生的也完全称得上是悲惨凄凉，不仅自幼丧父，家道中落，婚姻失败，长期遭受精神疾病的困扰，甚至在其因癌症去世之前都没有出版过哪怕是一本书。很显然，拜此等人生际遇所赐，就算不是直接诱因，他笔下那绝望而黑暗的世界观也必然或多或少地与此有所关联。因此，了解他的生平，有助于了解他的著作所要表达出的那种独特思想。

一个普罗维登斯绅士的生平

（本文编译自S.T.乔希的著作《H.P.洛夫克拉夫特百年纪念导读》）

霍华德·菲利普斯·洛夫克拉夫特于1890年8月20日上午9时在位于美国罗德岛州首府普罗维登斯安吉尔街454号（后更改为194号）的家庭里出生。他的母亲，莎拉·苏珊·菲利普斯·洛夫克拉夫特，其宗谱可以追溯至于1630年抵达马萨诸塞州的乔治·菲利普斯。他的父亲温菲尔德·斯科特·洛夫克拉夫特是位旅行推销员，任职于一家名为戈勒姆的银器匠公司。洛夫克拉夫特三岁时，他的父亲在芝加哥的一个旅馆房间内精神崩溃，被送到巴特勒医院（Butler Hospital）待了五年，直至1898年7月19日死亡。洛夫克拉夫特似乎被告知其父亲在此期间处于某种瘫痪昏睡的状态，但尚存的证据表明情况并非如此，这些证据基本上确定洛夫克拉夫特的父亲是死于麻痹性痴呆，神经梅毒的一种。

洛夫特拉夫克的父亲过世后，还是个男孩的他由其母亲、两名姨妈和外公抚养，他的外公就是著名的实业家惠普尔·范布伦·菲利普斯。洛夫克拉夫特是个早熟的孩子：他两岁时就能背诵诗词，三岁开始读书，六七岁时便开始了写作。他最早钟情的故事是在五岁时读到的《一千零一

夜》，也是在这个时候，洛夫特拉夫克杜撰了笔名“阿卜杜·阿尔哈兹莱德（Abdul Alhazred）”，该名称后来被用作其笔下神秘的死灵之书（Necronomicon）的作者。然而到了第二年，洛夫克拉夫特就抛弃了对阿拉伯的兴趣，因为他从《布尔芬奇的寓言年代》（Bulfinch′s Age of Fable）和儿童版的《伊利亚特》与《奥德赛》中发现了希腊神话。事实上，他现存最早的文学作品，“尤利西斯之诗”（The Poem of Ulysses，1897年），就是从《奥德赛》改述而来的八十八行押韵诗。也就在这个时候，洛夫克拉夫特发现了诡异文学并对其产生了兴趣，这要归功于经常为他即兴创作哥特风诡异故事的外祖父，而他那现已散佚的第一个故事“高贵的窃听者”（The Noble Eavesdropper），很有可能早在1896年就已创作。



洛夫克拉夫特笔下的《死灵之书》

自小就已略显孤僻的洛夫克拉夫特时常为疾病所困扰，其中不少是很明显的心理疾病症状。在斯莱特林荫路学校（Slater Avenue School）就读的他经常缺课，但洛夫克拉夫特通过独自阅读吸收了大量的知识。大约八岁时他接触到了科学，先是化学，然后是天文学。洛夫克拉夫特自己创办了胶版印刷的期刊，包括《科学公报》（The Scientific Gazette，1899年至1907年）和《罗德岛州天文学期刊》（The Rhode Island Journal of Astronomy，1903年至1907年）。在升入希望街中学（Hope Street High School）就读时，他遇到了支持鼓励自己的师长和意气相投的同伴，并与一群男孩确立了长期的友谊关系。洛夫克拉夫特笔下的文字首次变成铅字是在1906年，当时他给《普罗维登斯周日报》（The Providence Sunday Journal）写了封关于天文学问题的信件。此后不久，他开始为《鲍图克塞特河谷的拾穗者》（The Pawtuxet Valley Gleaner）——一份农村报刊撰写每月的天文学专栏，再之后他还曾为《普罗维登斯论坛报》（The Providence Tribune，1906年至1908年）、《普罗维登斯新闻晚报》（The Providence Evening News，1914年至1918年）和《艾西维尔市（北卡罗来纳州）新闻公报》（The Asheville (N.C.) Gazette-News）撰写过专栏。

1904年，洛夫克拉夫特的外祖父于去世，由于对其财产和事务后续管理不善，洛夫克拉夫特一家陷入了严重的财政困境。他和母亲被迫搬出维多利亚式的豪宅，迁移到安吉尔街598号的狭窄住房。离开出生地一事压垮了洛夫克拉夫特，他曾一度骑着自行车远行，沿着巴灵顿河（Barrington River）望眼欲穿地寻找着足够深的水域，显然是打算进行自杀计划。但学习带来的兴奋感驱散了这些念头。然而在1908年毕业前夕，洛夫克拉夫特却被迫因精神崩溃离开了之前的中学，没有拿到毕业证书，并因此而未能进入布朗大学（Brown University）就读。之后多年他都对此耿耿于怀，尽管他事实上是那个时代最了不起的自学成才者之一。1908至1913年，洛夫克拉夫特一直离群索居，仅仅保持了对天文学和诗歌创作的兴趣追求。在此期间，由于丈夫的疾病与死亡给他的母亲留下了难以磨灭的创伤痛苦，洛夫克拉夫特与其母一直保持着某种爱恨交加的病态关系。

洛夫克拉夫特脱离隐士状态的方式相当特别。在开始阅读那个年代早期的庸俗杂志之后，因无法忍受弗雷德·杰克逊（Fred Jackson）在《大商船》（The Argosy）中撰写的那些无趣乏味的爱情故事，他愤怒地用韵文写了一封嘲讽杰克逊的信。这封信于1913年发表，引起了杰克逊拥护者的猛烈抗议。洛夫克拉夫特参与了《大商船》及其相关杂志的信件专栏上的激烈辩论，他那几乎篇篇都是英雄双韵体（译注：一种乔叟首创的英国古典诗体）风格的斥责令人联想起屈莱顿（Dryden）与蒲柏（Pope）。最终，这场论战吸引了联合业余报业协会（United Amateur Press Association，UAPA）——一个由全国各地自己撰写并发行杂志的业余作家组成的集团——的总裁爱德华·F·达斯（Edward F. Daas）的注意力。达斯邀请洛夫克拉夫特加入UAPA，后者于1914年初接受了这一邀请。之后，洛夫克拉夫特发行了十三期自创报刊《守旧者》（The Conservative，1915年至1923年），并在此期间为其他刊物贡献了众多诗歌与散文。后来他成为了UAPA的主席与正式编辑，还曾短暂担任过其竞争者全国业余记者协会（National Amateur Press Association，NAPA）的主席。这些经验很可能将洛夫克拉夫特从家里蹲的隐闭状态中拯救了出来，正如他自己曾说过的那样：“在1914年，当业余爱好者的友谊之手第一次伸向我时，我已经几乎到了任何动物所能达到的植物化状态极限……联合协会的到来令我获得了重生，存在的感觉已不再是某种无用的负担，这个圈子让我能觉得自己的努力不是完全徒劳的。有生以来我第一次感到自己对艺术的笨拙探索总算不再只是这漠然的世界里的微弱呼喊了。”

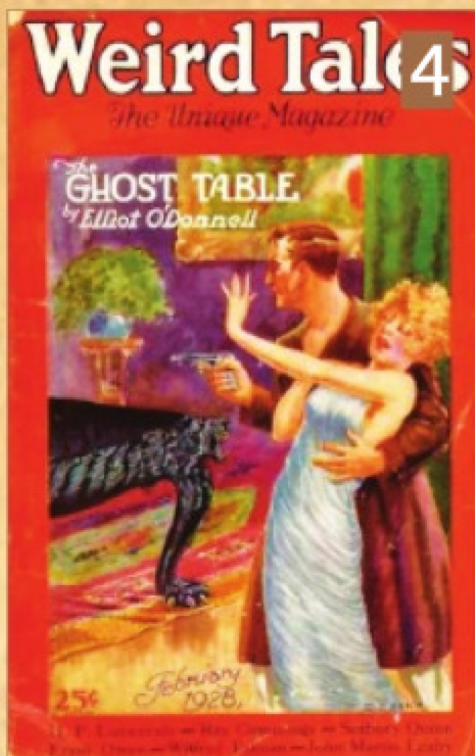
在这个爱好者的世界里，洛夫克拉夫特重新拾起了自1908年起就已放弃的小说创作。W· 保罗·库克（W. Paul Cook）和其他人注意到了洛夫克拉夫特早期故事《洞中兽》（The Beast in the Cave，1905）和《炼金术士》（The Alchemist，1908年）的潜力，敦促他重新拾笔。洛夫克拉夫特照做了，并于1917年夏接连写出了《坟墓》（The Tomb）和《大衮》（Dagon）。此后洛夫克拉夫特保持着稳定而又稀少的小说创作，因为至少到1922年前诗歌与散文依然是他主要的文学表达模式。洛夫克拉夫特还因此有了一个与朋友和同事进行书信来往的不断扩展的网络，使他最终成为了二十世纪最


1896年的普罗维登斯，洛夫克拉夫特的故乡











1.约九岁时的洛夫克拉夫特，眉清目秀粉嫩水灵的正太一枚
2.洛夫克拉夫特的签名
3.爱好者的同人创作“婚礼上的索尼娅与洛夫克拉夫特”，莫名地令人心酸
4.《诡丽幻谭》1928年2月号封面，著名的《克苏鲁的呼唤》就登于该期
5.1934年前后的洛夫克拉夫特

伟大和多产的书信作家之一。

然而洛夫克拉夫特的母亲精神身体状况却在持续恶化，并于1919年精神崩溃，和她的丈夫一样被送进了巴特勒医院，从此再也没有出来过。1921年5月24日，她死于一次失败的胆囊手术。母亲的逝世令洛夫克拉夫特倍受打击，但他在几个星期后恢复了过来，并参加了于1921年7月4日在波士顿举办的业余新闻工作者大会。在那里洛夫克拉夫特遇到了后来成为他妻子的女人。索尼娅·哈夫特·格林（Sonia Haft Greene）是个比洛夫特拉夫克年长七岁的俄罗斯籍犹太人，他们彼此相处得似乎相当融洽——至少在最开始的阶段时是如此。洛夫克拉夫特于1922年访问了索尼娅在布鲁克林的公寓，并于1924年3月3日宣布结婚。这个消息对他们的朋友来说并不是件特别意外的事情，但洛夫克拉夫特的两个姨妈，莉莲·D·克拉克（Lillian D. Clark）和安妮·E·菲利普斯·伽姆维尔（Annie E. Phillips Gamwell）直到婚礼结束之后才通过信件得知此事。之后洛夫克拉夫特搬进了索尼娅在布鲁克林的公寓，这对新人的前景似乎充满了希望：彼时洛夫克拉夫特已在创办于1923年的著名庸俗杂志《诡丽幻谭》（Weird Tales）上发表了若干早期作品，并由此站稳了职业作者的脚跟；而索尼娅则在纽约第五大道上经营着一家非常成功的帽店。

但这对新人的麻烦几乎转瞬即至：帽店破产，洛夫克拉夫特拒绝了为《诡丽幻谭》编纂副刊的机会（因为这意味着他必须搬迁到芝加哥），索尼娅的健康状况也开始恶化，不得不在新泽西州疗养院内度过大量的时间。洛夫克拉夫特试图找到一份工作，但没什么人愿意雇佣一个三十四岁还没工作经验的人。1925年1月1日，索尼娅在克利夫兰找到了一份工作，洛夫克拉夫特则搬进了地处布鲁克林附近的一家叫做“红钩”（Red Hook）的单身公寓。

虽然洛夫特拉夫克在纽约有许多朋友——包括弗兰克·贝克纳普·朗（Frank Belknap Long）、莱因哈特·克雷纳（Rheinhart Kleiner）、萨缪尔·拉夫曼（Samuel Loveman）等——但他依然因在这座城市内的孤离感和“异乡人”的身份而变得越来越沮丧。他的小说开始转向怀旧思乡和黯淡厌世的风格，1924年的《禁入之屋》（The Shunned House）背景就设定在普罗维登斯，而同样是1924年的《红钩里的恐怖》（The Horror at Red Hook）和《他》（He）两篇文章则将了洛夫克拉夫特对纽约的观感表露无遗。最终，洛夫克拉夫特于1926年初计划返回他愈发想念的普罗维登斯。但索尼娅在这个计划里又处于何种地位？似乎没人知道，尤其是洛夫克拉夫特。虽然他依然在宣称自己对她的喜爱之情，但对姨妈禁止她来普罗维登斯创业一事却采取了默许态度，因为她们认为自己的侄子不能被妻子的女店主名头沾污。就这样，他们的婚姻实质上已经结束了，并不可避免地于1929年离婚。

1926年4月17日，洛夫克拉夫特回到了普罗维登斯，定居于布朗大学北部的巴恩斯街10号，这次他没有再像1908年至1913年那样埋没自己了，因为他生命中的最后十年是他一生中最伟大的时光，无论是作为一名作家，还是作为一个人。这期间洛夫克拉夫特的生活相对平静无波——他游历了东部沿海地区（魁北克，新英格兰，费城，查尔斯顿，圣奥古斯丁）的各种古代遗址，并于这期间写出了他最伟大的小说：《克苏鲁的呼唤》（The Call of Cthulhu，1926年）、《疯狂山脉》（At the Mountains of Madness，1931年）和《超越时间之影》（The Shadow out of Time，1934年至1935年），此外还保持了海量的信件来往——他终于找准了自己的位置，适应了身为一名新英格兰诡异小说作家和一位普通信件作家的身份。在他的鼓励下，许多青年作家开始了自己的职业生涯，包括奥古斯特·德雷斯（August Derleth）、唐纳德·旺德莱（Donald Wandrei）、罗伯特·布洛克（Robert Bloch）和福利兹·雷柏（Fritz Leiber）。洛夫克拉夫特还开始关心政治和经济问题，经济大萧条令他选择支持罗斯福，并成为了温和社会主义者。他还继续广泛地吸取着各学科的知识，从哲学、文学、历史到建筑均有所涉及。

洛夫克拉夫特生命的最后两三年充满了苦难。1932年，洛夫克拉夫特挚爱的姨妈克拉克夫人过世，他于1933年搬进了位于约翰·海伊图书馆（John Hay Library）后面的学院街66号宿舍（这所住宅如今已迁移至展望街65

号），和另一位姨妈伽姆维尔夫人住在一起。由于洛夫克拉夫特的后期作品因愈发冗长复杂而难以卖出，他不得不通过“修订”或代笔故事、诗歌和非小说作品创作的方式来养活自己。1936年，他最亲近的笔友之一罗伯特·E·霍华德（Robert E. Howard）自杀了，导致他陷入了困惑悲伤的状态。而此时最终导致他死亡的肠癌已经扩散得相当严重，没什么有效的治疗方法了。1936年至1937年冬，洛夫克拉夫特一直在试图忍受着日趋增加的疼痛，但最终还是被迫于1937年3月10日住进简·布朗纪念医院（Jane Brown Memorial Hospital），并于五天后逝世。3月18日，他被安葬于鹅喙星公墓（Swan Point Cemetery）的菲利普斯家族墓地。

眼看着死亡逼近时，洛夫克拉夫特或许在想象着自己作品的最终湮灭：他终其一生从未真正出版过哪怕一本书（或许1936年那本粗糙的《印斯茅斯之影》（The Shadow over Innsmouth）算是个例外），他的小说、散文和诗歌混乱地散布在众多的业余杂志和庸俗刊物上。但是，他那几乎仅仅通过信件建立起来的友谊此时伸出了援手：奥古斯特·德雷斯和唐纳德·旺德莱决心用精装本来保存洛夫克拉夫特小说的尊严，他们为此成立了阿卡姆之屋（Arkham House）以便出版洛夫克拉夫特的作品，并于1939年发行了《异乡人与局外人》（The Outsider and Others）。随后阿卡姆之屋不断发行出版，最终使得洛夫克拉夫特的作品出现在了平装本上，并被翻译成十几种语言。如今，在洛夫克拉夫特诞辰一百周年之际，他的小说有了重新订正的版本，他的散文、诗歌与信件被广为传播，众多学者孜孜不倦地探讨着他深邃而复杂的作品与思想。虽然关于洛夫克拉夫特仍有许多研究工作要做，但可以毫不夸张地说，因其作品本身的优秀和其伙伴与支持者的勤奋，洛夫克拉夫特已经在美国乃至世界的文学界获得了虽不显要但却不容置疑的地位。

显然，洛夫克拉夫特笔下世界中那份深入骨髓的绝望感，便来源自这种常人无从经历的一生和其本身与疯狂仅一线之隔的天才。而在生命最后几年里，随着他将目光从哥特式的神话故事上移开，开始用一种科学的眼光看待这个宇宙时，这种倾向就变得愈发明显。于是在洛夫克拉夫特的笔下“神话”已不再单单只是讲述神明与怪物的故事，而是一个收容着宇宙间各种非凡恐怖的博物馆，一个展览幻想中无数骇人奇迹的陈列室。这最终使得洛夫克拉夫特笔下故事的精髓与深意远远不再是那些不可理喻的虚构神灵，也不是那些尘封已久的禁忌典籍，更不是那些无可名状的怪异造物，而是他那种令人信服的宇宙态度，以及那些我们在面对未知与神秘时切身感受到恐惧与渺小所带来的共鸣。

下葬在鹅喙星公墓家族墓地的洛夫克拉夫特没有自己的墓碑，他的名字是与父母刻在一起的。由于无法接受这一点，他的爱好者于1977年集资为他修建了一块墓碑，墓碑上除了姓名和生卒年月之外，还有一句来自洛夫克拉夫特私人信件的短句：



爱好者为洛夫克拉夫特修建的墓碑

I AM PROVIDENCE

这句简短的墓志铭是个双关语，“Providence”既是







Hans Rodionoff、Keith Giffen、Enrique Breccia 合作的漫画《Lovecraft》，将洛夫克拉夫特的生平与其创造的世界巧妙地结合了起来

洛夫克拉夫特生于斯长于斯逝于斯的家乡地名，同时也是个名词。作前者解释时此句意为“我是普罗维登斯人”，作后者解释时便是意味悠长的“吾乃天命之人”。

神话体系

“我认为，人的思维缺乏将已知事物联系起来的能力，这是世上最仁慈的事了。人类居住在幽暗的海洋中一个名为无知的小岛上，这海洋浩淼无垠、蕴藏无穷秘密，但我们并不应该航行过远，探究太深。”

——H.P.洛夫克拉夫特，《克苏鲁的呼唤》

作为一个自由开放的集体创作系统，克苏鲁神话本身并没有什么明确的结构体系而言。如今所指的克苏鲁神话，是奥古斯特·德雷斯根据洛夫克拉夫特的作品世界观整理出大致的构造后，再由众多参与者集体参与创作最终得到的产物。用Geek一点儿的方式来表述的话，克苏鲁神话就是个“开源项目”，任何人都可以提交作品或试图为其建立体系（当然是否被承认那就是另外一回事了）。这样做的优点是克苏鲁神话可以维持自己的文化延续性与拓展性，劣势也显而易见，由于缺乏主导者，克苏鲁神话在入门者的眼中看起来相当的混乱无序，甚至不乏自相矛盾之处。

此外要注意的是，“克苏鲁神话”这一称呼并不是洛夫克拉夫特本人创作的，也没有公开的材料说明洛夫克拉夫特在世的时候有过使用“克苏鲁神话”这一名称的意向——虽然其大部分作品在世界观上都是共通的，但他本人并未有明确表露出建立一个完善体系的意图，毕竟他是在创作文学，而不是卖设定。不过洛夫特拉夫克内心显然还是将自己所创作故事的设定视为一个整体的，从他曾经在信件中用过的两个词“阿卡姆系列”（Arkham cycle）和“犹格·索托斯神话”（Yog-Sothothery）就可一睹端倪。但由于洛夫克拉夫特并未对这两个词作进一步的阐释，也从未正面讨论过这个问题，因此这两个称呼也没能广泛流传开来。

至于的德雷斯为何选用这样一个本身就有失偏颇的名称，至今依然存在争论，因为首先克苏鲁（Cthulhu）并非该神话中的主要神祇（虽然因“克苏鲁神话”这个名称的缘故如今反而拥有最高的知名度），单论出镜率也不如阿撒托斯（Azathoth）或者奈亚拉托提普（Nyarlathotep），就算从开创系列的角度来考虑，公认真正属于该系列的第一本小说也非1926年的《克苏鲁的呼唤》，1921年的《无名之城》（The Nameless City）或1917年的《大衮》（Dagon）都比它要早得多。支持这个术语的人通常使用的理由是：《克苏鲁的呼唤》是这个系列中第一部有影响力的故事。这可能是受米歇尔·维勒贝克（Michel Houellebecq）的影响，但回顾《克苏鲁的呼唤》的发表历史就能发现，它并不见得比其他大多数故事有着更好的待遇或名声，《诡丽幻谭》曾拒刊此文，直到唐纳德·旺德莱从中调解才得以发表，而之后反响也很平淡。现在使用这个名字也只能说是依循古称，而当时德雷斯为何不选用其他名称，就只能归结于他对《克苏鲁的呼唤》的强烈热爱了。



年轻时的奥古斯特·德雷斯



由于克苏鲁神话体系分支众多，这种试图厘清对应关系的结构图都存在着或多或少的局限性

迄今为止，克苏鲁神话的发展中较为知名的阶段大致有两个。其一是由S.T.乔希（S. T. Joshi）提出的“洛夫克拉夫特神话”（简称洛氏神话），一般认为该范畴所指代的是这个神话的本来面目，也是相对而言最正统的。它主要构成部分是洛夫克拉夫特创作的文学作品，以及同时代其他一些作家，如罗伯特·威尔逊·钱伯斯（Robert William Chambers）、克拉克·阿什顿·史密斯（Clark Ashton Smith）等人的相关作品。其中洛夫克拉夫特本人的作品主要可以分为邓萨尼风格（Dunsanian）、阿卡姆（Arkham）和克苏鲁（Cthulhu）三个系列。其二就是如今众所周知的“克苏鲁神话”（其实应该称之为“德雷斯神话”），由奥古斯特·德雷斯在洛夫特拉夫克逝世后提出。它除了将洛夫克拉夫特各种创作系列整合成统一的体系之外，还加入了将诸神划分成风、土、水、火四大元素派别和邪神古神相互对抗的善恶二元论等设定，并在构架大致框架之后进一步吸纳了众多作家的创作成品，使其影响力日趋增加。这之后虽然也有人提出了第三阶段等概念，但并没有达到前两者那样的高承认度。

不可否认的是，德雷斯在克苏鲁神话的推广与完善上居功至伟，然而他也将洛夫克拉夫特的世界观严重庸俗化了。首当其冲的就是被许多爱好者无数次批判的四大元素与善恶对抗设定。抛开为凑齐四元素而生创旧日支配者不谈，单是将克苏鲁划为象征“水”的存在，就已无法解释为何其会被困于海底，而其系统中“火”与“地”敌对、“水”与“风”敌对的设定也与直观认识上的元素阵营（水对火，风对地）有很大的区别。至于善恶对抗倒是可以归因于德雷斯本人的天主教徒身份，但这也已与洛夫克拉夫特笔下混乱且无意义的宇宙完全两样了。此外，在对待以克苏鲁神话体系为背景的文学作品时，德雷斯的态度也相当令人无语：如果一个故事部分使用了克苏鲁神话的设定，那么这个故事的其他部分也理应为克苏鲁神话所吸纳。这种思想不仅使得“德雷斯神话”日趋臃肿，还愈发偏离了洛氏神话原本的样，基本上完全成了一个加工再创造的东西。以至于其后的林·卡特（Lin Carter）等作家对这个体系采取了“去克苏鲁神话化”的态度，试图在尽量保持洛氏神话原貌的前提下自成一体。但就算如此，德雷斯还是留下了一个宏大而相对完善的

世界观（尽管里面塞了许多无聊的东西），如果没有他的努力，洛夫克拉夫特和他的作品大概早就已被世人所遗忘了。

事实上，除了上述以文学创作为主导而产生的诸体系之外，以克苏鲁神话为背景的各种游戏（主要是桌面角色扮演游戏等）亦有着自己的体系，若不注意加以区分的话，便很容易将它们混在一起，徒增困惑。因此为免读者在这个庞大体系良莠不齐的作品和繁杂交错的设定中迷失，本文在进行相关介绍时主要还是以相对纯正的洛夫克拉夫特神话为主。

最后要强调的是，任何设定与简介所叙述的内容都只不过是克苏鲁神话的冰山一角，真正了解它的方法永远都只有一个，那就是读小说，而且最好是洛夫克拉夫特的小说。尽管对于一般人而言这些小说用词晦涩且内容冗长，但它们才是克苏鲁神话的真正魅力之所在。随着克苏鲁神话影响力的日趋增加，如今已有众多国内爱好者孜孜不倦地翻译着相关作品，并通过网络互相交流经验分享成果，有兴趣者可自行前往T.R.O.W论坛『邪神呼唤』分版（http://trow.cc/forum/index.php?showforum=82）搜索阅读。

诸神祇

“若群星归位，彼辈便可穿越深空，横跨宇宙；但若群星错位，彼辈便无法存活。然彼辈虽不再存活，却亦从未真正灭亡。”

—— H.P.洛夫克拉夫特，《克苏鲁的呼唤》

强大而又怪异的诸多神祇是克苏鲁神话最显著的特征之一。然而由于克苏鲁神话体系众多，各体系对诸神的划分都不尽相同，要想对它们产生相对明确的认识并不太容易，对于国内爱好者来说各自为政的中文译名更加强了这种困难。综合各体系，一个相对比较明晰的分类是：外神（Other God / Outer God）、旧日支配者（Great Old One）、旧神（Elder God）以及梦境诸神（Great One）。至于其他像是“古神”、“邪神”之类的称呼，其实绝大部分时候都只是一种泛指而非特指某一群体，其具体涵盖范围通常都要根据上下文来加以判断。下文将具体介绍此分类法中的各个类别，并选择性地详细介绍其中几个较为知名的形象。

外神（也有人称之为原神）主要指的是阿撒托斯（Azathoth）、犹格·索托斯（Yog-Sothoth）、莎布·尼古拉斯（Shub-Niggurath）和奈亚拉托提普（Nyarlathotep），以及其他一些知名度不如前四者的强大神明。其中“other god”（注意这里是小写）来源于当初洛夫克拉夫特描述这一群体时的用词，至于“Outer God”则很可能是出自之后的桌面角色扮演游戏。和现实宗教、神话或其他文学作品中的神不同，这些外神不仅不存在通常意义上的善恶，甚至能否为人类所理解都是个问题。它们给人带来的陌生、怪诞、恐怖以及疯狂的感觉，正代表着人类对于这个陌生宇宙的感觉。当洛夫克拉夫特在小说创作中试着将这些感觉加诸在某一个特定存在的身上时，它也就等于获得了这个陌生宇宙某些方面的特征。因此，与基督教与伊斯兰教创造和支配世间万物的上帝与真主，或是希腊神话和中国神话那些拥有各自职务的主要神明不同，外神并没有明确的司职，也不需要为任何事物负责。它们并不是宇宙万物的创造者和支配者，而是整个宇宙的代言人。

阿撒托斯



“在有序的宇宙之外是不定形的毁灭，它位于混沌的最深处，在无穷的中心，滔滔不绝地咒骂着亵渎的言辞－－那即是无限的恶魔之王，阿撒托斯。没有哪一张嘴胆敢言及它的名讳。在超越时空之外、无法想象的黑暗世界中；在污秽巨鼓低沉、疯狂地敲击声中；在邪恶长笛吹出的空洞、可怕音符里，它饥饥饿地啃咬着。”

—— H.P.洛夫克拉夫特，《梦寻秘境卡达斯》

即使在外神中，“盲目痴愚之神”阿撒托斯的地位也极其特殊。在如今的克苏鲁神话设定里，宇宙诞生之初只有阿撒托斯，它先后生出了莎布·尼古拉斯、犹格·索托斯、奈亚拉托提普三柱原神，才有了这个世界。因此从某种意义上来说，阿撒托斯就代表了宇宙的真实面貌，它就是宇宙的代言人。正如洛夫克拉夫特在《银钥匙》（The Silver Key）中的描述：“……这个盲目的宇宙正漫无目的却又坚定无情地运行在它那由虚无衍生出万事万物，然后又由万事万物再度回到虚无的轨道上；即便它既不知道也不会注意到在那无尽的黑暗虚无里会偶尔闪现出一丝由希望或者因心智存在放射出的微渺光芒。”

需要注意的是，和中文的“盲目”与“痴愚”的意思不同，英文对阿撒托斯的形容通常是“blind”与“idiot”（注意没有“mad”，也就是说阿撒托斯实际上并不是疯的，中文翻译成“疯狂”的原词一般都

是“mindless”），这里的“blind”并不是说它是瞎子，更多的是在应用其引申意义，即“盲目的、无目的的”；同样“idiot”也不是指它愚蠢，而是说阿撒托斯没有智性，无法被人类的智慧所理解。同样，虽然阿撒托斯另一称号为“混沌之源核”（Nuclear Chaos），但这里的“nuclear”与其解释成核能，不如理解为宇宙的核心或中心更为恰当。

在德雷斯的体系中，阿撒托斯是因为在太古反抗旧神而被镇压最终变成了现在的模样。象征着“魔鬼”的阿撒托斯命令其他旧日支配者对抗着象征着“神”的旧神，就如同《圣经》中的启示录一样。此处再次体现了作为天主教徒的德雷斯与不可知论者洛夫克拉夫特对于宗教信仰各自不同的态度。



混沌深处的阿撒托斯，身边围绕着疯狂的吹笛手

关于阿撒托斯的直接描写并不多，除了之前引用的部分和在《暗夜呢喃》（The Whisperer in Darkness）中略微提到的一句：“那个可怕的、超越角的空间之外的核心混沌——那个被《死灵之书》仁慈地以‘阿撒托斯’这个名讳掩盖了其可怕本质的混沌”之外，比较详尽的描述也就只有《魔女屋中之梦》（The Dreams in the Witch House）的长句了：“最后，有一群巨大、跳跃着的阴影，有一种隐约能听到的可怕脉动，有自一个看不见的长笛奏出的空洞而恐怖的笛音——不过也只有这些了。吉尔曼觉得自己最后看到的那些印象肯定来自于他在《死灵之书》里读到的东西。书中讲述了一个叫做阿撒托斯的疯狂存在，它待在混沌中央的黑色王座中，统治着一切时间与空间。”

犹格·索托斯

“因为犹格·索托斯即是门，犹格·索托斯即是门之匙，即是看门人。过去在他，现在在他，未来亦在他，因为万物皆在犹格·索托斯。他知晓旧日支配者曾于何处突破；他亦知晓旧日支配者将于何处再次突破。他知晓这世上的哪些土地曾饱受彼之蹂躏；其也知晓哪些土地仍旧承载彼之践踏；他亦知晓



为何当彼践踏受难之土时，却无人得以眼见彼之容貌。”

——H.P.洛夫克拉夫特，《敦威治恐怖事件》

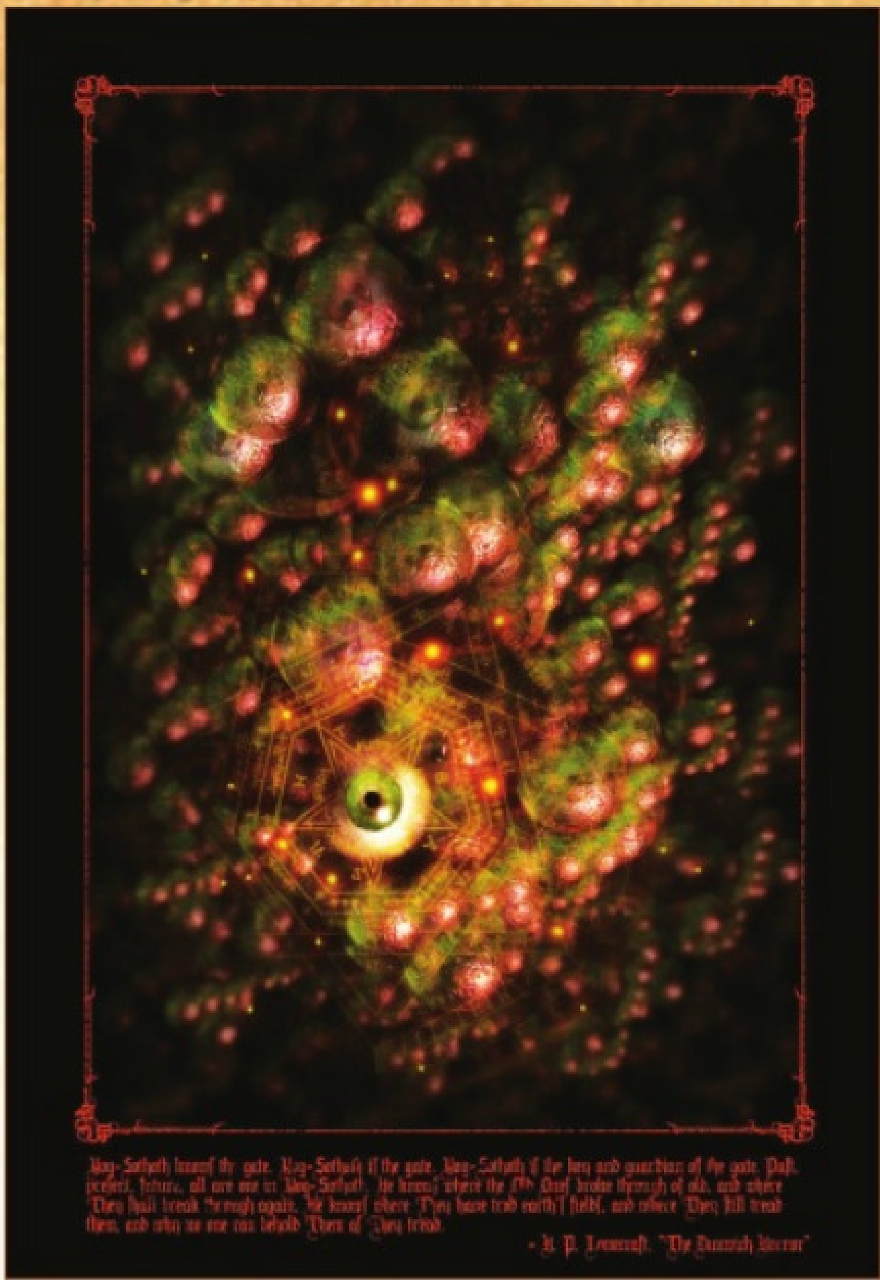
犹格·索托斯是洛夫克拉夫特最晚创造的外神，虽然出现次数并不算多，在不同小说中所展现的侧面也不尽相同，但却恐怕是洛夫克拉夫特小说中最为清晰的外神了。1927年的《敦威治恐怖事件》中，除了借《死灵之书》简短地描述了犹格·索托斯之外，主要介绍的都是犹格·索托斯的两个子嗣、或者说整个家族为犹格·索托斯的回归所做的准备。比较详尽的相关描述还是在1934年的《穿越银匙之门》（Through the Gates of the Silver Key）里：

“那些胆敢寻求窥探帷幕另侧的人，那些胆敢视其如指引者的人，当比避免与他交易之时更加审慎；因为在《透特之书》中曾记载过单单一瞥即会付出何等可怖的代价。曾穿越此门之人从无折返，那超越吾辈世界的浩瀚无垠已为黑暗之物所占据与约束。那徜徉黑夜的事物，那玷污旧印的邪恶，那人们所熟知的在每座坟墓中守望秘密大门的畜群；那些在住民之外繁茂孳生之物——所有这些险恶皆不及那看守着入口的他：他将引领鲁莽之人翻越所有世界，最终及至那属于无可名状的吞噬者们的深渊。因为他即是太古者，乌姆尔·亚特·塔维尔，书记笔下的‘长生者’。”

不同于阿撒托斯，《穿越银匙之门》中的犹格·索托斯是有意识的——不论是它的化身乌姆尔·亚特·塔维尔，还是它本身都能够与该书的主角伦道夫·卡特（Randolph Carter，被认为是洛夫克拉夫特以自己为原型塑造的文学形象）进行交流，甚至还在与卡特的会面中表现出了相对的友善——它没有毁掉卡特，或者把它随意扔到某个宇宙里去。但是卡特依然在会面的开始就感到了恐惧，非常强烈的恐惧：

“面对着这可怖的奇迹，那个穿越了终极之门的卡特忘却了自我与个性被毁灭时带来的恐怖。这是一个由无限存在与自我组成的事物，所有一切皆在它之中，而它也存在于所有一切之中——那并非仅仅只存在于一个时空连续体里某个东西，而是与一切存在那无边无际的范围中赋予一切生机的终极本源相联在一起——最终，这是一个没有限制，同时也超越了一切奇想与数学逻辑等等的绝对范围。它也许就是地球上的某些秘密异教中谣传的‘犹格·索托斯’，同时也曾以其他名字的神明出现；其中有那些来自犹格斯星的甲壳类生物所崇拜的超越者，也有那些螺旋星云中的气态大脑所知道的一个不可解译之印——然而，在一瞬间，这个卡特意识到所有这些概念与想法是多么的渺小，多么的微不足道。”

由此可见，就像阿撒托斯代表着宇宙没有目的、也无法理解的这一侧面一样；犹格·索托斯则象征着宇宙的“大”——这不仅是指宇宙的“巨大”，同时也意味着宇宙的“强大”。任何伟大的角色在它面前都只是一个小小的部分，他们的力量、知识与智慧也只是犹格·索托斯透过无数维度而留下的一个投影。事实上，面对它时卡特所感受到的渺小与微不足道，正象征着人类在宇宙面前所感受到了渺小与微不足道，这也可能是犹格·索托斯“全知”一说的主要由来。



亿万光辉的球体，犹格·索托斯的形象

莎布·尼古拉斯

“所以，从那些黑暗之源到那些星空之渊，从那些星空之渊到那些黑暗之源，永远是对伟大的克苏鲁的赞美、对撒托古亚的赞美、以及对那不可言说其名讳的他的赞美。永远是对他们的赞美，充满森之黑山羊。耶！莎布·尼古拉斯！那孕育千万子孙的山羊！”

——H.P.洛夫克拉夫特，《暗夜呢喃》



莎布·尼古拉丝与它的“千万子孙”

这个孕育了几乎所有旧日支配者的森之黑山羊，其实并不是洛夫克拉夫特创造的外神。他对于这个神明的唯一贡献只有诸如“耶！莎布·尼古拉丝”、“耶！莎布·尼古拉斯！那孕育千万子孙的森之黑山羊！”等短句，除此之外，在他的绝大多数小说中，“莎布·尼古拉丝”一词完全没有别的出场方式，凡是出现这个词的地方，要么是在某种仪式、咒语或是祷告的场合，要么就是在表达一种强烈的语气。所有这些情况似乎都反映洛夫克拉夫特并没有刻意想要创造一个叫做“莎布·尼古拉丝”的神，那些短语几乎可以理解为缺乏具体意思的，像是“阿门”或者“阿弥陀佛”之类的语气词。

但也有人认为洛夫克拉夫特是把“莎布·尼古拉丝”当做一个神来看待的，鲁道夫·法拉雷斯（Rodolfo Ferraresi）曾就此写过相关的评论。洛夫克拉夫特曾在两篇小说中非常明确提到了存在着一个名叫“莎布·尼古拉丝”的神。其一是《丘》（The Mound），在这篇他与齐里亚·毕夏普（Zealia Bishop）合作（一说代笔）的小说中简略地提到了莎布·尼古拉斯的神殿；其二则是他与黑兹尔·黑尔德（Hazel Heald）合作的《超越万古》（Out of the Aeons），同样非常简单地提到了莎布·尼古拉斯的高阶祭司和供奉着孕育千万子孙的山羊的黄铜神殿，但除此之外就没有再多的描述了。由于这两篇小说是合作的，所以也很难说清楚这到底是出自洛夫克拉夫特的想法，还是出自另一作者的想法。

莎布·尼古拉斯现在的形象是由许多后世作家共同塑造的，比如德雷斯就把莎布·尼古拉斯归类进了四元素体系，将其视作一个象征着地的旧日支配者（其实这没有贬低它的身份，德雷斯的体系里没有外神，就连阿撒托斯和犹格·索托斯都是旧日支配者）。事实上，很少有关于莎布·尼古拉斯的描述，目前大多数类似于“长着山羊蹄子的触手怪”的描述，实际上源于后来创造的莎布·尼古拉斯的眷族。

奈亚拉托提普

“这时，一个孤单的身影沿着那两根立柱之间的宽阔通道大步走了过来；那是一个高大但瘦削的身影，长着一张古代法老年轻时的面庞，身披五光十色的华丽长袍，头戴一只天然闪烁着光芒的金色双重冠。那犹如帝王般华贵的身影大步走向卡特；他那高傲的举止与深色的面庞有着一位黑暗神祇或堕落天使才会拥有的魅力，他的眼中潜藏着充满莫测幽默而又慵懒惬意的火花。它开口说话，忘却之溪奏出的柔和音乐在它那圆润的语调里泛起阵阵涟漪。”

——H.P.洛夫克拉夫特，《梦寻秘境卡达斯》

外神中唯一拥有具备真实意义名称的奈亚拉托提普（“-hotep”是埃及的词缀）是个很有意思的角色。洛夫卡拉夫特笔下的它并没有现在这么高的地位，可以说这是一个被后世作家提拔上来的外神。奈亚拉托提普第一次正式



出场是在1920年的《奈亚拉托提普》，是个创造得非常之早的神明，所以它的形象更像是普通意义上的“神”，而非其他外神那样是一种宇宙的象征物。奈亚拉托提普最初的形象也与人类相当类似——高大、黝黑、瘦削，看起来像是位法老（当然，现在说奥巴马大概会更形象一些……）。

此书并没有提到奈亚拉托提普的目的为何，只有这么一句：“他说他从二十七个世纪的黑暗中崛起，并且听到了来自这个星球以外的某个地方传来的消息。”同时他一个城市一个城市地旅行，向人们谈论科学（主要是电学和心理学），并展示那些令人目瞪口呆的力量。事实上从这里开始，洛夫克拉夫特笔下关于奈亚拉托提普的基调就已经确定，即奈亚拉托提普是一个信使，是一个用来向人类展现宇宙力量的媒介。此后不论这个名字所代表的是什么，它的作用都是类似的。

除此之外牵涉奈亚拉托提普较多的就是《梦寻秘境卡达斯》（The Dream-Quest of Unknown Kadath）了，这部作品中奈亚拉托提是以梦境诸神的保护者身份出现的——虽然其所提供的保护却完全不是善意的。在故事的结尾，洛夫克拉夫特曾提到他会粗鲁地奚落梦境诸神，并将他们从日落之城的狂欢中抓回来。这种所谓的保护，事实上更像是一种控制和统治。书中还提到了“梦境诸神受到来自外神的保护，而外神的心魂与使者就是奈亚拉托提普。”

在此后的故事里，奈亚拉托提普则渐渐演变成了一种符号化的象征。不论在哪个故事中，以何种面目出现，洛夫克拉夫特引出奈亚拉托提普的作用都是为了以它为媒介向文中的角色展现这个宇宙中那些不为人所知的图景。所以可以这样说，在这样一个令人精神错乱的神话体系里，奈亚拉托提普就是一个先知或使者，而它存在的意义就是将这些令普通人崩溃的真相带给那些敢于去揭露的人。至于它的真实模样究竟为何，就已经不是特别重要了，况且洛夫克拉夫特也未曾就此加以说明。

较之寥寥无几的外神，旧日支配者的范围便大了很多。由于后世作家的扩展，这个群体的数量多如牛毛，举不胜举，大名鼎鼎的克苏鲁（Cthulhu）、大衮（Dagon）、哈斯塔（Hastur）和伊格（Yig）等都属于这一类别。由于洛夫克拉夫特曾在《敦威治恐怖事件》（The Dunwich Horror）中以“Old Ones”的简称指代这一群体，因此有些文献会把它们与《疯狂山脉》（At the Mountains of Madness）中描述的种族“远古者”（Old Ones，也称Elder Things、Elder Ones）混淆。

克苏鲁



“在拉莱耶的宅邸中，长眠的克苏鲁候汝入梦。”

—— H.P.洛夫克拉夫特，《克苏鲁的呼唤》

因着德雷斯的偏好，这名洛夫克拉夫特创作的、被封印在沉没于太平洋深处的城市拉莱耶（R'lyeh）内的旧日支配者，是如今克苏鲁神话中知名度最高的神祇。身形巨大、长着章鱼头与蝙蝠翅膀、类人的四肢覆满鳞片的克苏鲁最初出自《克苏鲁的呼唤》。随着神话体系的变迁，如今与它相关的资料和再创作多如牛毛，数不胜数，比如尼尔·盖曼就曾写过一篇《我，克苏鲁》（I, Cthulhu）。除了文学之外，克苏鲁这一形象还频繁出现在影视、漫画、游戏等各种媒介上，俨然成了克苏鲁神话的形象代表。

值得一提的是，作为标志性神祇的克苏鲁，其英文原称“Cthulhu”一直都有数十种发音，而这正是洛夫克拉夫特所要表达出的效果：这些旧日支配者的名字，通常是根本是无法用人类的语言正确发音的。这里称之为克苏鲁是因为该译名已广为使用，从便于理解的角度考虑也没必要再硬造一个新译名，只需了解这并非旧日支配者名称的真实读音即可。



这张充满邪气的图叫做“克苏鲁庇佑下的国度”

哈斯塔



“此刻，我听到了他的声音，那声音徐徐响起，渐渐膨胀，直至如同雷鸣般轰响，越过耀眼的光芒。当我倒下时，那光芒变得愈来愈明亮，犹如一波波火焰般冲击着我的身体。然后我沉向深渊，聆听黄衣之王在对我的灵魂喃喃低语……”

——罗伯特·W·钱伯斯，《大龙之庭》

目前并无明确证据表明洛夫特拉夫克曾想创造一位名为哈斯塔的旧日支配者，尽管他在创作《暗夜呢喃》时使用了“黄色印记”、“哈利之湖”等名词，但直到德雷斯对神话体系进行整理归纳时才为其赋予了旧日支配者的身份。“哈斯塔”一词最初现于安布鲁斯·布尔斯的文学作品，之后罗伯特·W·钱伯斯在创作《黄色印记》（The Yellow Sign）、《大龙之庭》（In the Court of the Dragon）等作品时借用了该词，同时借用的还有“哈利”、“卡尔克萨”等名词，举《大龙之庭》中的一段描述为例：

“我迈步挪向大门：在风琴管在教堂的高处爆发出一阵巨大的轰鸣声。一道令人目眩的光线倾泻进了教堂，将圣坛从我眼前掩盖住。人群逐渐退去，那些拱门，那穹形的房顶都消失了。我抬起自己被灼伤的眼睛看向那不可思议的刺目强光，我看见黑色的星辰悬挂在天空中：潮湿而又冰冷的气流从哈利之湖上吹来，刮着我的脸。

而此刻，远处，数英里翻滚着的云雾波涛外，我看见浪花之上，液体从月亮上滴落而下；而在更远处，卡尔克萨城的尖塔从月亮之后高耸而起。”

后人关于黄衣之王的直接描写并不多，近期似乎只有特里·普拉切特（Terry Pratchett）与尼尔·盖曼合著的《好兆头》（Good Omens）里出现了哈斯塔这一形象，但也只是借用名号而已，其在书中的堕落天使身份与克苏鲁神话中的旧日支配者并无多少相似之处。然而即便如此，个人依然认为在目前已知的旧日支配者中黄衣之王是最有文艺范儿的－－这要归功于罗伯特·W·钱伯斯那被后人调侃为“克苏鲁言情小说”的系列作品。由于创作时间比洛夫克拉夫特的小说要早得多，他创作的可以划归为“克苏鲁神话”的作品与后来那些借由神话名词堆叠而成的洛夫克拉夫特文学模仿品有很大的不同。钱伯斯的大多数作品本身写作风格并不晦涩恐怖，而是带有幻想与浪漫的色彩——虽然其中掺杂了不少诡异元素。以下这段出自《黄色印记》篇首的诗歌就很好地展现了这种风格：



黄衣之王哈斯塔，背后的符号就是黄色印记

沿着滨岸，云雾波涛破碎／双生的太阳沉于湖后／阴影拉长／在那卡尔克萨

奇怪的夜晚升起黑暗的星辰／奇怪的月亮环越天穹／更奇怪的是／那失落的卡尔克萨

许阿得斯将传唱的歌曲／在那飘荡着王的褴褛衣衫的地方／必定逝去不曾听闻／在那阴暗的卡尔克萨

吾魂之歌，吾音已死／汝将死，未颂者，泪未滴落／将会干涸凋零在／那失落的卡尔克萨

正是这种相异于通常意义上的克苏鲁神话风格的文字，赋予了“深空星海之主”、“无以名状者”哈斯塔独特的形象魅力。

旧神属于争议比较多的类别。在德雷斯体系中，旧神是最初的神明，也是善良的神明，代表着善良的力量，居住在猎户座的参宿四或附近。根据他的设计，旧神极少介入地球上的斗争——这也就解释了为什么很少在小说中看到旧神与外神/旧日支配者等的争斗。然而和德雷斯这种善恶二元对抗的主题不同的是，洛夫克拉夫特似乎没有扩展或说明过“elder god”（注意这里还是小写）的内容。他笔下形象中被认定为旧神的只有三位：诺登斯（Nodens）、许普诺斯（Hypnos）和巴斯特（Bast），从它们各自的形象上来看，诺登斯不仅像极了希腊神话中的海神波塞冬，名字也直接来自于凯尔特人崇拜的海神；许普诺斯本身就是希腊神话中的睡神；而巴斯特则是埃及神话中的猫神。除此之外，洛夫克拉夫特与哈里·胡迪尼（Harry Houdini）合作（一说代笔）的小说《与法老同囚》（Imprisoned with the Pharaohs）中也曾提到埃及神明大多都是旧神。考虑到洛夫克拉夫特在描述时使用的英文小写，他所指的“旧神”很可能是“老一辈神明”的意思，也就是相对于如今现代人的信仰（如基督教、伊斯兰教等）而言较老的那一代神话中的诸神。

和上述几类神祇比起来，梦境诸神就显得相对弱小，它们主要出自洛夫克拉夫特笔下包括《梦寻秘境卡达斯》在内的“梦境系列”，可能是或曾经是地球上的神明，但现在只出现在梦境之地（Dreamland）里。关于梦境诸神的相关资料并不多，根据《梦寻秘境卡达斯》里的说法，它们被外神以“保护”之名统治控制着，这部分在之前的“奈亚拉托提普”条目中已有提及。（未完待续）



众说纷纭话分级

详谈国外电子游戏分级制度（下）

■策划 本刊编辑部 执笔 Cheung

已有的事，后必再有；已行的事，后必再行。日光之下，并无新事。

——传道书 1:9

综合篇

欧洲诸国·PEGI

欧洲电子游戏的市场规模不可小视，虽然欧洲的游戏产业没有美国与日本发达，但这并不意味着欧洲人的电子游戏分级制度会落后于其他地区。早在1994年，英德两国就因应各自需要设立了游戏分级系统。随着欧盟内部的合作变得越来越紧密，欧洲内各大游戏厂商均认为各国家分散的分级系统越来越不合时宜，于2003年4月建立了泛欧游戏信息组织（PEGI），以新的分级系统方便欧洲的家长们在为孩子选购电子游戏时用作参考。

PEGI虽然以“泛欧组织”自居，但实际上是由比利时的欧洲互动软件协会所建立，与欧盟毫无关联。和国际上大部分的分级制度一样，PEGI是一套由游戏业业界团体自发建立的自律式分级系统。PEGI的成立由各大跨国游戏企业的欧洲分部推动，而其分级系统与内容设定则是由欧洲互动软件协会开发。

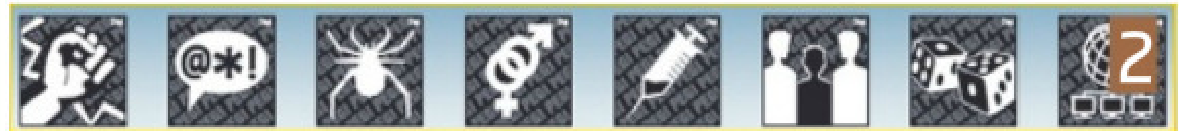
PEGI分级制现在通行于30个国家，包括奥地利、丹麦、匈牙利、拉脱维亚、挪威、斯洛文尼亚、比利时、爱沙尼亚、冰岛、立陶宛、波兰、西班牙、保加利亚、芬兰、爱尔兰、卢森堡、葡萄牙、瑞典、塞浦路斯、法国、以色列、马耳他、罗马尼亚、瑞士、捷克、希腊、意大利、荷兰、斯洛伐克与英国（德国并不使用PEGI的审核标准，德国国内使用自立的法定标准USK分级制）。与美国和日本不同的是，在上述的30个国家里面，有9个国家（分别是奥地利、芬兰、冰岛、爱尔兰、以色列、立陶宛、葡萄牙、荷兰和英国）指定PEGI为法定的国家级游戏分级标准，电子游戏如要在这些国家合法销售，就必须先取得PEGI分级或其他受认可的分级认证方能合法发行（如在英国，如果游戏没有获取PEGI分级，或是不合PEGI分级的资格，就必须要先接受英国国内的BBFC电影分级方可合法上市）。

在PEGI的分级系统里，游戏被分为两个部分，第一部分是建议的最低适用年龄，第二则是游戏内容提示。标准的年龄分级被分成5级，由低至高分别是：“3+”级、“7+”级、“12+”级、“16+”级及“18+”级。按照PEGI公布的最新数据，共有接近一万套游戏作品通过了PEGI的分级审查，被评为“3+”级的作品占了其中50%。而内容分类则划分有8类，分别是：暴力、粗口、恐怖、性表现、毒品、歧视、赌博、在线内容。



在欧洲出版的游戏，普遍都应用了PEGI分级，PS2时代的《鬼泣3》被PEGI评为16+级







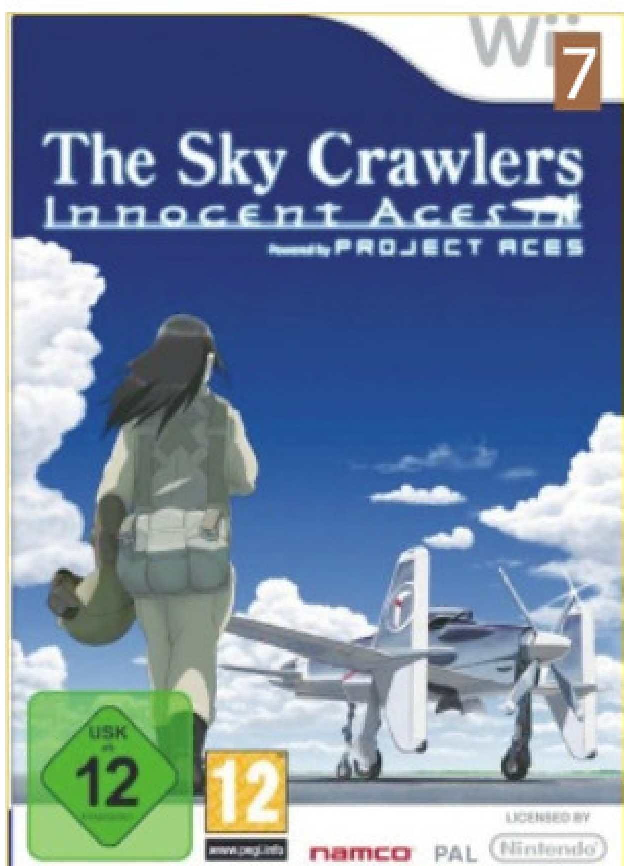
1.PEGI建议适用年龄
2.PEGI的游戏8大分类
3.《上古卷轴IV——湮没》：因为可以轻松透过第三方MOD修改游戏内容，曾被ESRB重新分级

开发商如果想要为即将发行的游戏获取PEGI分级，需经过四道手续：首先要按照欧洲法律规定，填写一份游戏内容简介及声明文件；在完成第一道申报手续之后，开发商需要如实向PEGI回报游戏内各种极端内容的表现状况；PEGI在接收游戏开发商的分级资料后，在内部进行初步分级，PEGI的分级过程由一系列不同的部门及委员会来完成，以确保分级结果的准确性与中立性。最后，PEGI会将初步分级结果呈交上级部门荷兰影音媒体分级协会（负责核对“3+”级及“7+”级游戏）或英国视像标准协会（负责核对“12+”级以上的游戏）核对，如上级的最终审核通过，游戏开发商将会获得正式使用分级标记的授权。如果游戏开发商对最终的分级结果不满意，可以提出上诉，或要求PEGI辖下的委员会对分级结果进行详细解释。事实上，在游戏正式发行之后，如果消费者发现年龄分级划分的级别不够正确，也可以要求PEGI对游戏进行分级重审。

在欧洲，因各国政府的配合，PEGI的普及程度相当之高。PEGI对玩家进行的抽样调查结果显示，93%的欧









4.泛欧游戏信息组织
5.德国娱乐软件自律机构
6.德国USK分级五大年龄表示
7.不少在德国发行的游戏同时标注PEGI与USK分级

洲玩家认为PEGI分级表示显眼易懂，62%的欧洲玩家了解PEGI是一款“针对欧洲市场而设的分级标准”，有一半欧洲玩家明白PEGI分级内容标示的含义，接近一半的欧洲家长认为PEGI分级在他们购买电子游戏给子女时起了很大的作用。

德国·西方最严格的游戏分级制度

日耳曼人对细节的追求与严谨举世闻名，德国的“娱乐软件自律机构”（简称USK，德文原文：Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle）分级标准可称得上是西方最严格的电子游戏分级制度。于1994年在柏林成立，由游戏开发商主导的USK标准，是现今德国国内法定指定的游戏分级制度。游戏如未经USK分级，虽然也可以在德国境内合法销售，但将会被严格禁止销售给未成年人和在大众媒体上进行广告宣传。

USK标准将游戏分成5个级别，由低至高分别是：没有发售限制的“0”级及不得销售给适用年龄以下的人士的“6岁”级、“12岁”级、“16岁”级及“18岁”级。USK在德国的法律地位由2003年4月通过的《儿童及青少年保护法例》所赋予，在德国国内向适用年龄以下的人士销售和租借游戏均属刑事犯罪行为。但事实上USK标准在德国的知名度并不算太高。在德国发行的游戏，除USK分级之外大多数同时还会在包装上标上欧洲PEGI分级图示（虽然这样做在德国完全没有法律效力与实际约束力）。

德国在二战战败后有着严格的出版限制，按照德国刑法典86与86a条款的规定，除教育与学术上的用途，德国禁止国内使用违反宪法的象征物，其中就包括纳粹德国的各种标志、歌曲及宣传口号。因此，即使USK宣称自己只是一个分级机构，并不参与内容审查，但事实上若游戏涉及到这方面的素材的话，游戏公司通常都会需要预先删除或修改相关的内容方可有可能在德国合法上市。

相比美国与日本国内的分级系统，USK的流程要显得更为严格。游戏开发商向USK申请游戏分级时，除了需要提交辅助的审查资料之外，还需要将完整的游戏提交给USK供专人评审分级。测试人员在接收到游戏之后，会先完成一次完整的游戏流程，在完成游戏的整套流程之后，会将游戏内出现的各种内容总结成报告上交至USK分级委员会。分级委员会由德国国内研究儿童行为与电子游戏的专家所组成，分级委员会在接收游戏之后，会指派数名专家对游戏进行初步评级。其后，来自德国最高青少年保护中心的两名终身代表会对评级报告进行审核，按评级专家的共识或其自己的判断，以国家代表的身份签署一份具有正式法律效力的分级凭证。游戏公司可以选择接受或拒绝分级，如果开发商最终拒绝接受分级的话，可以进行上诉，重新开始分级过程。

USK分级标准在德国玩家群体之间并不算受欢迎，现在更是已有玩家联合德国左翼政客组建的政治党派——如德国盗版党（Piratenpartei Deutschland）——援引德国基本法禁止审查的条例，主张废除USK分级标准，引入在欧洲其他国家实行已久的PEGI分级制度。为了销售未经USK分级的原版德语游戏，德国国内部分零售商专门销售邻国奥地利（奥地利是德语国家，使用PEGI分级标准）发行的正版游戏。

韩国·小国，大政府

在各个流行电子游戏的国家中，韩国的分级制度算得上是一个特例。1997年亚洲金融风暴，韩国经济大受打击，如梦初醒的韩国政府这时才意识到：仅依靠传统的重工业产业是无法在国际上立足的。此后，韩国政府开始大力扶植国内的文化产业，经过短短几年，韩国就发展成为全球知名的网游大国。有别于他国自由发展起来的游戏产业，韩国政府对游戏业持续提供资金及庇护的做法，让该国的游戏产业有点像是“揠苗助长”的产物：在起步阶段，韩国游戏界因开发游戏经验不足导致内容质量低下，使得韩国游戏时常被人蔑称为“泡菜游戏”就是明证。由保姆式政府扶持起来的韩国游戏业自然不会有像美国与




8.《德军总部》系列这一类大量出现纳粹标志的游戏，不经修改根本没可能在德国上市
9.主张废除USK的德国盗版党
10.韩国游戏等级委员会
11.GRB四级制
12.GRB的游戏分类
13.一向喜欢开发争议性游戏的Rockstar Games







日本的游戏开发商一样集结起来建立产业自律式的游戏分级系统。韩国的电子游戏分级最初是由韩国国内的电影分级机构“韩国映像物等级委员会”来完成的，然而2004年末该机构被揭发的一宗贪污案使得该评级制度在游戏业界与游戏玩家心目中的信用完全破产。受到来自公众及游戏产业的压力，韩国政府最终在2006年4月完成对《游戏产业振兴法》的修订，正式成立“游戏等级委员会”（GRB），宣布2006年10月30日后GRB将负责所有在韩国国内发行的电子游戏的分级事务。

类似德国的USK分级标准，韩国的GRB分级在国内有完全的法律效力，向未成年人提供、销售和租借不恰当的电子游戏，均违反《青少年保护法》，属刑事犯罪行为。GRB分级标准将电子游戏分成四级，分级由低至高分别是：“ALL”级－适用于所有年龄的人士、“12禁”级、“15禁”级及“18禁”级。GRB分级标准适用范围非常之广，除了传统的电脑单机游戏，还包括电视游戏、网络游戏、手机游戏、网络游戏及街机游戏。类似CERO与PEGI这种较晚建立起来的分级标准，GRB也设有内容提示图标，将游戏分成了7个大类别。

作为政府主导的分级标准，GRB的不少行为都被韩国国民认为是政府在将国家意志强加到电子产业上，因此引起了部分玩家的不满。单是在2010年，GRB就先后因为《星际争霸II》分级问题及制裁Valve的Steam游戏在线销售服务而在韩国国内引来大批玩家口诛笔伐：2010年9月，GRB宣布所有面向韩国国内市场发行的电子游戏，无论游戏规模大小（包括Flash小游戏），都必须要先向GRB申请年龄分级。国内外网站或平台如果提供了未经分级的电子游戏，将会被强制关闭或被屏蔽。该政策首先影响到的就是由Valve推出的Steam在线游戏销售平台。按照GRB的解释，Steam配有韩文介面，显而易见地对韩国国内市场有针对性，而Steam内发行的游戏绝大多数都满足GRB分级规章中对“游戏物”一词的定义，因此Steam平台也必须受此政策规管。消息一出，如同在韩国的玩家社群中引爆了一枚核弹。不少在Steam平台购买过游戏的玩家都认为，若GRB与政府真的要对Steam的网上服务实行封锁，首先就侵犯了玩家的利益，到时一定会对政府提出诉讼。也有网民认为，GRB分级游戏时收取的手续费过高，如果要强制独立小游戏也加入分级系统的话，预算不足的开发者可能会因此而放弃开发游戏的事业，进而势必影响到国内的电玩产业，变相地打击了游戏开发人员的自主性与创作活动。在Steam宣布决定指派代表前往韩国进行正式谈判后，韩国门户网站多音（Daum）很快就出现了由网民发起的请愿书及网上调查，要求政府修改现有的分级政策并停止当前这一行为，事件至今依然尚未解决。作为一个法定的游戏分级机构，如何调整制度的执行力度及处理与国内玩家的关系，这是韩国GRB分级目前急需解决的问题。

争议与未来

保护儿童健康的成长环境，在各国社会中都是头等大事，因争议而诞生的游戏分级标准，也势必将会在争议中存在。为了保证中立性，大多数分级制度都采取了严厉的保密措施来隐藏分级人员的身份，而不公开的运作过程，往往就是酝酿不信任的温床。同时，过于严格的分级制度或伦理标准，导致开发商不得不修改游戏内容，往往也会引发争端。在国外，游戏分级主要为家长选购游戏时提供参考，因为分级往往与大众媒体的宣传策略而有所关联，即便是面向成人发售的电子游戏，开发商也会运用各种办法，使游戏可以获得相对低的分级，方便日后正式运营时的宣传。随着游戏的版本升级或第三方更改模组的出现，游戏原有的分级可能也变得不够准确，在这一系列的分级争议里面，以《侠盗猎车手——圣安地列斯》的“热咖啡”事件最为知名。

热咖啡风波

2005年6月，荷兰玩家Patrick Wildenborg推出专为《侠盗猎车手——圣安地列斯》设计的修改模组“热咖啡”，通过简单修改游戏内部的参数，将游戏内隐藏的色情

小游戏公开给玩家使用（未经修改的游戏只能听到主角与女友缠绵的声音）。修改者Patrick Wildenborg在接受媒体采访时表示，该色情小游戏的游戏本体并非是他的个人创作，他是在修改游戏的其他内容时，无意中发现了一个隐藏的模组，认为应该是由开发商留下的杰作或恶作剧，玩家只要修改游戏的一个小参数即可将该模式解锁。之后该事件迅速升温，ESRB与数名民主党参议员（包括希拉里・克林顿与约瑟夫・利伯曼）宣布对“热咖啡”的内容展开调查。 最初，开发商Rockstar Games矢口否认公开发行的游戏内包含该色情小游戏，辩称“热咖啡”开启的是游戏修改者自己添加的内容，与开发商无关。然而到7月中旬，游戏玩家与ESRB在进一步调查之后发现，该小游戏从一开始就存在在游戏之中，甚至连无法加载第三方修改模组的PS2版也包含了这个色情小游戏，证实了“热咖啡”补丁开发者的说法。2005年7月20日，ESRB正式宣布将《侠盗猎车手——圣安地列斯》重新从M级评级为AO级，消息传出之后，美国境内多达85%的游戏零售店都决定将《侠盗猎车手——圣安地列斯》下架。开发商Rockstar Games随后马上表示将会停止生产现有版本的游戏光碟，并尽快提供修改补丁修正该模式。直到2005年末，Rockstar Games正式提供《侠盗猎车手——圣安地列斯》的v1.01修正补丁，并开始推出去除了色情小游戏的新版游戏光盘，ESRB方将AO级分级调整至原有的M级分级， 事件才暂告一段落。

《侠盗猎车手》系列游戏因为其犯罪主题，一直就争议不断，2004年，《侠盗猎车手——圣安地列斯》正式推出时，游戏最初仅被ESRB分级分为M级（成熟级），当时就已有主张加强管制电子游戏的家长团体要求将该游戏分为AO级。事实上，ESRB极少因游戏内的暴力问题而将作品评级为AO级（仅限成人级），但游戏若含有人体裸露的内容，就有可能仅因为这小部分的情节被ESRB评级为AO级，这种分级策略一直以来就备受美国公众抨击。热咖啡事件的暴发，让美国联邦政府再次重视游戏分级的问题，民主党部分参议员于2005年11月末起草了《家庭娱乐保护法案》，建议赋予ESRB分级正式的法律地位，禁止在美国国内向未成年人销售被ESRB评为M级以上的游戏产品，然而该法案最终未获通过。事件引起了数宗民事诉讼。直到2009年9月，《侠盗猎车手——圣安地列斯》的发行商Take Two为此赔偿的金额超过了二千万美元。

《星际争霸II》・暴雪与韩国当局的恩恩怨怨

要说哪一个国家会将《星际争霸》当成一项事业来运作， 毫无疑问， 答案一定会是韩国。《星际争霸》在韩国的流行几乎改变了整个国家的命运，职业联赛WCG的辉煌造就了一批批电子竞技巨星，韩国对《星际争霸》的重视从WCG对游戏项目的选择上（竞技项目连续10年包含《星际争霸》）即可窥一斑。然而，《星际争霸II》在韩国却被GRB分级标准分为“18禁”级别，这一分级无疑为《星际争霸II》在韩国未来的发展道路添上了一层迷雾。

早在2009年8月，暴雪就已将《星际争霸II》内部测试的版本送交GRB进行分级，然而分级结果不甚理想，GRB对暴雪呈交上去的游戏以暴力为由分成“15禁”级，暴雪显然并不满足于此。在接收到正式的“15禁”分级之后，随即表示希望GRB分级在日后可以将分级修改为“12禁”级，以便《星际争霸II》在韩国网吧内的推广，此外暴雪还表示：如有必要，可以针对韩国市场制作特别的版本。

一个月后，暴雪向GRB提交较为完善的Alpha 11900版供分级评审。这一次，GRB以“游戏含有暴力、使用酒精与烟草的剧情”为理由，再次将《星际争霸II》分为“15禁”级别。一直在韩国极度流行的《星际争霸》，其续作居然只是得到如此待遇，看上去确实让人无法理解。但若是明白到暴雪与韩国电子竞技协会KeSPA之间的恩恩怨怨，就会知道一切皆是韩国政府的地方保护主义作祟。

《星际争霸》在韩国的火爆，是暴雪始料未及的。 韩国电子竞技协会KeSPA是一个非政府组织，在韩国国内









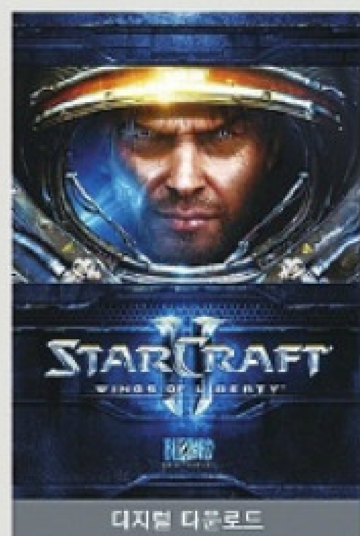
14.《侠盗猎车手——圣安地列斯》
15.民主党政客：希拉里・克林顿、赫伯・柯尔、约瑟夫・利伯曼
16.GTA系列一直在挑战底线方面毫不吝惜功力，但是在《圣安地列斯》的热咖啡补丁出现之前，谁也没想到他们会把一些游戏中表现不出来的东西也做得这么到位……
17.借助“热咖啡”事件的影响力，“热咖啡”干脆成为了一个流行语，至于它被用来委婉地表达什么意思，就不用多说了吧……

18



19

스타크래프트 II®: 자유의 날개 디지털 구매



스타크래프트 II®: 자유의 날개



20



18.韩国电子竞技协会
19在韩国的星际2战网上，可以清楚看到《星际争霸II》被分成两个级别
20.《星际争霸II》：见鬼，又那啥了……

管理电子竞技及相关选手的事务，负责规范化电子竞技产业。 在韩国的电子竞技市场与相关制度发展健全之后，暴雪一直想染指其中的利益。2007年1月，KeSPA开始向电视台转售《星际争霸》竞赛的转播权，此举被暴雪斥为“侵犯版权”，KeSPA对此则表示：电子竞技重点在于“竞技”，《星际争霸》等电子游戏只是竞技的载体，就如同竞速比赛中的赛车，举办电子竞技活动乃至转播赛程并不会涉及到侵犯游戏开发商的版权。双方的争端直接催生了《电子竞技法》，韩国当局规定，只要转播机构使用的是正版的游戏软件，就不存在侵犯版权的问题，这让暴雪在与KeSPA的版权诉讼之中失去了法律支持。KeSPA此后认为暴雪过于看重钱财上面的利益，称自己本身是非盈利组织，自2007年以来转售转播权获得的一切收入，最终都全数投入至组织的运营事务上，指责暴雪背弃了他们十年来的支持者。2010年4月，暴雪举办了一个媒体见面会，向媒体表示在过往的三年里与KeSPA的谈判毫无成果，正式放弃与KeSPA合作。双方至此彻底决裂。同月，暴雪先后向GRB提交了两次《星际争霸II》RC版（候选版）的分级申请，GRB按照《游戏产业振兴法》及《GRB审议规定》的规定，无视了国内玩家的意见，两次都以“暴力性、不适当性、含有滥用药物的情节”将《星际争霸II》分级为最高级的“18禁”级，此举引起韩国内外大量玩家的关注。到了5月，暴雪终于接受了现实，宣布会对游戏的暴力内容进行修改，将修改过的《星际争霸II》提送至GRB分级审查，历经五次坎坷的分级过程，暴雪终于如愿以偿为《星际争霸II》获取到可以在网吧进行推广的“12禁”级。之后有不满的韩国玩家将这一版本的游戏戏称为《星际争霸II——自由的小学生》。

暴雪在韩国正式发售的《星际争霸II》采取了折中的方案，将修改过的“12禁”版本集成到原版“18禁”版本之内，配合韩国国内现有的网络实名制，当18岁以下的玩家或网吧玩家登录战网之后，游戏将强制关闭暴力选项，在满足韩国当局需求的前提下，保证成年玩家可以玩到原汁原味的游戏。然而，熟悉GRB的分级习惯就会知道：韩国一直对游戏中的暴力内容持有较为宽容的态度（韩国游戏产业普遍达成共识：游戏中存在虚拟的暴力成分是在所难免的），他们的保守主义只会对性表现及赌博内容下狠手（通奸在韩国至今依然是刑事犯罪），而《星际争霸II》的如此遭遇让人无法不向阴谋论与地方保护主义方面联想。与当局交恶的暴雪，能否在韩国再创《星际争霸》时代之辉煌，依然是未知之数。

《辐射3》·无法避免的文化冲突

《辐射》系列将故事主题设定在世界核战之后人类的劫后余生，以无政府状态下人类之间的成人话题、暴力和堕落，讽刺社会现状，一直是欧美玩家之间的话题之作。其直接、自由、黑色幽默、不被社会道德束缚的风格广受玩家好评。然而其狂放不羁的内容，在引进到海外市场时却遇到了审查与分级上的麻烦。

日本是全球唯一一个在战争中被投下原子弹的国家，国内社会对核武器至今仍心存恐惧。日本右翼政治团体鼓吹的日本“正常国家化”理念，其中就包括有修改日本宪法，允许日本建立军队与发展核武器的主张。《辐射3》作为一部有关人类核战后生存状况的游戏，在日本自然而然成为了敏感话题。按照CERO的伦理标准，《辐射3》若不对内容进行删改与限制，将无法通过最基本的伦理审

查，会被直接拒绝分级。原作中，虚拟城镇Megaton的城中心埋有一枚尚可引爆的核弹头，玩家可以选择无视该核弹头，或是与城镇内的人合作拆解弹头，又或是与反角合作引爆核弹，这一情节显而易见地触动了日本人的敏感神经。游戏开发商Bethesda Softworks最终在日版《辐射3》中删除了该任务的内容，同时对有关核武器的黑色幽默内容进行了删改，几经辛苦才获得CERO的“Z级”分级，得以打进日本市场。







21.《辐射3》：不是假发，是变异人
22.《辐射3》中变异的双头牛
23.《辐射3》内，玩家可以引爆一个埋在城镇里面的军事核弹，无疑刺痛了日本人在核问题上的敏感神经

在南亚的印度，《辐射3》同样也引起了争议。游戏里出现了因辐射影响而长出双头的牧牛角色“Brahmin”，被部分评论人认为是在影射印度牛“Brahman”及种姓“婆罗门”。对此《辐射3》在印度的发行商微软干脆表示，“因无法解决的深层文化冲突，《辐射3》不会在印度上市”。

日本·东京都青少年健全育成条例

在日本，EOCS与CERO分级制度的法律地位是由地方法规《青少年健全育成条例》所赋予的。日本的《青少年健全育成条例》是一部有关保护未成年成长的法规，其内容大致上是对未成年人实行宵禁制度，管制“有害”图书与出版物、禁止未成年人进入风化场所等等。《青少年健全育成条例》在日本的施行最早可追溯到1948年，由茨城县下馆町颁布限制未成年人在晚上10点至凌晨4点活动的地方法规。都道府县级的《青少年健全育成条例》，最早则是1950年由冈山县为了防止未成年人接触不良图书而制订的，随后该条例渐渐蔓延至日本全国，迄今日本全国仅长野县尚未制定此法。而成为最近新闻风眼中心的《东京都青少年健全育成条例》，则是在1964年正式生效的。

《东京都青少年健全育成条例》在近十年里面经过了两次修订。2005年通过的修订案扩充了互联网服务提供商（ISP）的权限，允许ISP在必须的时候，对未成年人使用的互联网内容安装过滤软件进行审查。而到了2010年，由狂人政客东京都知事石原慎太郎先后提出的二次修正案，因为大幅扩充了审查机关对不良出版物的认可权限，让全日本的文化界都沸腾起来。

虽然《东京都青少年健全育成条例》是一部地方法规，但实际上，因为东京其重要的政治地位，不少行业自律审查组织（如日本出版界的日本出版伦理协议会）都以东京都的法规作伦理标准来制定规章制度，使得《东京都青少年健全育成条例》的影响力可以辐射至日本全国，因而备受重视。

2010年2月，东京都政府正式提呈修改《东京都青少年健全育成条例》的动议，建议限制动画、漫画及电子游戏中，看似18岁以下的虚构人物（法案中以“假青少年（非实在青少年）”进行命名）进行性暧昧、性逃逗行为或助长残暴、虐待的行为，将这些内容称为“青少年性视觉描写物”，业界与家长应负责防止青少年接触这一类的内容。该动议一经公布马上就遭到漫画业、出版业、IT业的产业组织强烈反对，最终于2010年6月被东京都议会否决。

到了2010年11月25日，《东京都青少年健全育成条例》的修改动议再一次卷土重来。新修改动议去除了“假青少年”这一类的敏感字眼，同时对原先具有争议性的条款予以修改。新修订案的内容大致包括：

- 任何含有触犯现实法律的性行为及疑似性行为的图片，或是出现近亲间的性或疑似性行为内容，对这些行为进行无理彰显与夸张化的，都会被归纳为“不健康出版物”，然而这一部分的限制仅适用于漫画、动画及电子游

戏，实景或真人图片与文字写作并不受此限。

- 出版社若在12个月内出版超过6部“不健康出版物”，将需要接受业界团体日本出版伦理协会的自律监察。如果出版社在6个月内再次违反规定，都理事将可以直接对出版社及作品直接进行点名批评。

- 都政府将彻底杜绝儿童色情的创作环境，任何包含（疑似）13岁以下少年全身或部分裸露，或穿着暴露服装，展现性感姿势的书籍与影像特写，均属儿童色情内容。该条款依然是仅适用于漫画、动画及电子游戏，实景或真人图片与文字写作并不受此限。

- 扩宽都政府监控互联网内容的权限。规定网络过滤服务需要进一步普及化，家长如需要关闭孩子手机内的过滤系统，必须要向ISP准备正式的书面申请，附上合理的理由让政府审核。

在都政府提出新的修改动议后，东京律师会当日马上就以“关键的条款依然存在着歧义与不确定性”为由再次表示反对。翌日，日本出版伦理协会发表反对声明，称“新的修正案依然没改变针对动漫制作的立场，而且还变本加厉地添加了更为暧昧的危险条款”。条款仅针对动漫产业与游戏产业而并没有对文字创作与真人影像创作进行限制，也广被认为是“柿子专挑软的欺负”，都政府以“文字创作的渲染能力并不可以与动漫与游戏相提并乱，而真人拍摄的影像创作则受限于现实条件”为由作出辩解，但依然无法消除人们心中的疑惑。

该条例最终在争议声中于2010年12月15日获自民党、公明党、民主党三大政党的支持获得通过。执行过程分两个阶段，最终将于2011年7月1日正式施行所有条例。修订案的通过让日本电玩业、出版业感到震怒，由日本国内主要的漫画出版商（包括角川书店、小学馆、集英社等）组成的“漫画10社会”更是宣布抵制2011年的东京国际动画博览会。有日本网民认为，新修改的《东京都青少年健全育成条例》仅针对动漫业与电玩业界，是一种政治恐怖行为，而且过于模糊、暧昧的法规，最终也会彻底破坏日本动漫产业与电玩产业的创意与制造力。诚然，若严格按照该法规的规定，经典作品《哆啦A梦》中大雄因为误用法宝而偷窥到静香裸体的场景，也会可能被现在的政府审查机构判定为“儿童色情”，而事实上这一类的剧情元素只不过是很简单的喜剧成分而已。

条例直至2011年的夏天才正式生效，然而条例造成的恐怖效应现在就已经在日本蔓延开来。远在近畿的大阪府现在已有商家开始跟随东京的脚步，停止销售新修订的《东京都青少年健全育成条例》中限制出版的书籍与游戏。日本的电玩厂商与出版业界能否争取废除这一恶法还有待观察。

未来

出版物与游戏分级和相关的法律法规虽然是有如此之多的争议，但事实上，在美国、日本、欧洲等地方，家长普遍都认可分级制度。而即便是当地反对现行分级制度的人士与激进团体，大多数也只是要求改革而非废除分级制。一个国家若可以建立一套合理的游戏分级制度，对该国的电玩业发展绝对是利大于弊的：开发商可以按照游戏产品的市场定位，更加准确地为作品添加度身定做的元素；而家长则可以通过分级制度，方便轻松地了解到游戏里面的大致内容，大大减少在购买电子游戏产品时所出现不必要的误会；而国外游戏厂商制作游戏时，也可以有相对明确的标准，来评估游戏作品的出口状况。而建立游戏分级制度，事实上也与放纵不良内容的流通毫无关系。内容过于极端的游戏作品，也一样有可能被拒绝发行（如日本与德国的情况）。拒绝游戏分级制度，最终也只不过是一种鸵鸟心态而已。P

24.狂人政客石原慎太郎
25.当出版商宣布抵制2011年的东京国际动画博览会时，石原慎太郎表示：“一直不来也没所谓哟，有本事以后也不要来。”
26.《哆啦A梦》中裸露的静香，说不定在以后也被定义为“儿童色情”
27.石原慎太郎被日本的御宅族视为死敌，甚至成为了Cosplay的对象









“泡泡”系列是由韩国Nexon公司开发的休闲网游，我相信80%的玩家都应该体验过将“《炸弹人》搬上网络游戏”的《泡泡堂》以及将“《马里奥赛车》改头换面”的《跑跑卡丁车》吧！那么今天我们要为大家点评的就是“泡泡”系列的第三作——“将CS卡通化”的《泡泡战士》。

网游评测：泡泡战士

游戏名称：泡泡战士	官方网站：http://bf.sdo.com
游戏类型：MMOTPS	当前状况：封测（2011年1月26日）
开发公司：Nexon	运营公司：盛大网络
总体印象	
优点： ● 玩法新颖，与传统FPS类网游不同 ● 画面清新可爱 ● 上手快，操作简单	缺点： ● 与现有射击类网游分别较大，玩家能否认同 ● 玩法单一，现阶段游戏内容较少
推荐度（满分10）：★★★★★★★☆（7.5 非常推荐）	



本作是韩国Nexon公司旗下的“泡泡”系列作品之一，游戏的画面继承了“泡泡”系列一贯清新可爱的风格，相信玩过《泡泡堂》以及《跑跑卡丁车》的玩家一定十分熟悉。游戏采取了“水泡”式战斗，即遭到攻击后会变成被泡泡包围的形态，只能等待队友前来支援，倘若此时被敌人打破水泡，则宣告死亡。只有在极少数关卡中才被允许复活已死亡的队友，因此需要格外的小心哦。另外本作还有翻滚躲避的动作，这也是与目前传统FPS类网游区别很大的一点。总体来说，本作除了在画面、音乐、等方面与市面上主流FPS网游不太相同外，其它基本符合FPS类网游的设定。清新的画面，轻松的音乐，开心的玩法与无厘头式的搞笑角色带来轻松愉快的感受是其它FPS类网游所无法比拟的。



腾讯游戏在运营CF大获成功之后，继而推出了AVA（战地之王），然而AVA的反响却没有CF好。时至今日，腾讯又推出一款名为《生化战场》的MMOFPS，希望这个让CF功成名就的“生化”概念在这款游戏中也能被玩家所喜爱。

网游评测：生化战场

游戏名称：生化战场	官方网站：http://woz.qq.com/
游戏类型：MMOFPS	当前状况：封测（2011年1月24日）
开发公司：VertigoGames	运营公司：腾讯游戏
总体印象	
优点： ● 比传统射击类网游的节奏快 ●音效出色	缺点： ● 现阶段Bug比较多 ● 优化一般，动作感不强 ● 新手引导不完善
推荐度（满分10）：★★★★★（5 一般）	



游戏分为两种模式，竞技与生化。竞技就不用说了，玩过CS、CF的玩家一定熟悉得不得了。至于生化模式虽然是本作的主要内容，其实说穿了，它和CF并没有多大区别，而可以转投敌对阵营是本作的一大亮点，更有意思的是RPG化的五种形态僵尸甚至在击杀敌对角色后还可以进行升级。只不过游戏的经济系统一般，在一场完整的战斗后，维修费用高得惊人，若是你中途退出的话，恐怕打不了几场就会破产。目前该游戏还处于封测阶段，因此Bug很多，不过这也是韩国游戏的通病了。



DotA是目前广受欢迎的《魔兽争霸Ⅲ》玩家自制地图之一，而基于DotA制作的网游亦不在少数，它们素质也是参差不齐的。今天我们为大家讲述的就是一款游戏基于DotA而制作的网游，它虽然借鉴了不少DotA的设定，但依然有着很多自己的原创内容。

网游评测：阿凡龙

游戏名称：阿凡龙	官方网站：http://avl.xkx.cn/avl/
游戏类型：MMOSRPG	当前状况：封测（2011年3月10日）
开发公司：Wemade	运营公司：侠客行

总体印象

优点：	缺点：
● 在游戏系统上比DotA出色 ● 原创内容多	● 画面较粗糙 ● 对网速依赖较大

推荐度（满分10）：★★★★★★（6 一般）





本作在宣传上虽打着DotA类网游的旗号，但游戏中很多内容都是研发团队原创的，除了画面比较相似，其它方面基本看不到DotA的影子。游戏的画面比较让人失望，即使是添加特效后，在这个无论单机还是网游画面日新月异的今天都显得过于苍白无力。游戏除了单机剧情模式外，还有多人冒险、挑战竞技等一共7种模式。除了对战模式下的一张地图与DotA比较相似外，其它地图都有丰富的内容等待探索。玩家可选择的角色几乎全部为原创，数量真是极大丰富啊！但是相比玩家数量来讲，Wemade在玩家角色方面下的功夫反而不足，尤其是玩家角色在行动、攻击时的动作过于单调、生硬，尽管本作不会很强调角色扮演，但过于单一的动作也会是玩家感到乏味。另外就是现有版本中字体模糊的问题，这个着实让我郁闷了好一阵子。总体来说，《阿凡龙》在游戏的诸多方面做出了创新，非市面上其它打着仿DotA的网游所能比，但画面粗糙以及优化问题是游戏的硬伤。

这个游戏的名字很有意思，让人不由得想起10年前的一款“传奇”产品。而本作对于“传奇”还有一个修饰词语——“完美”，那么下面就让我们来看看《完美传奇》这款游戏是否够“完美”！

网游评测：完美传奇

游戏名称：完美传奇	官方网站：http://wm.hxfx.cn/
游戏类型：MMORPG	当前状况：内测（2011年2月18日）
开发公司：华夏飞讯	运营公司：华夏飞讯

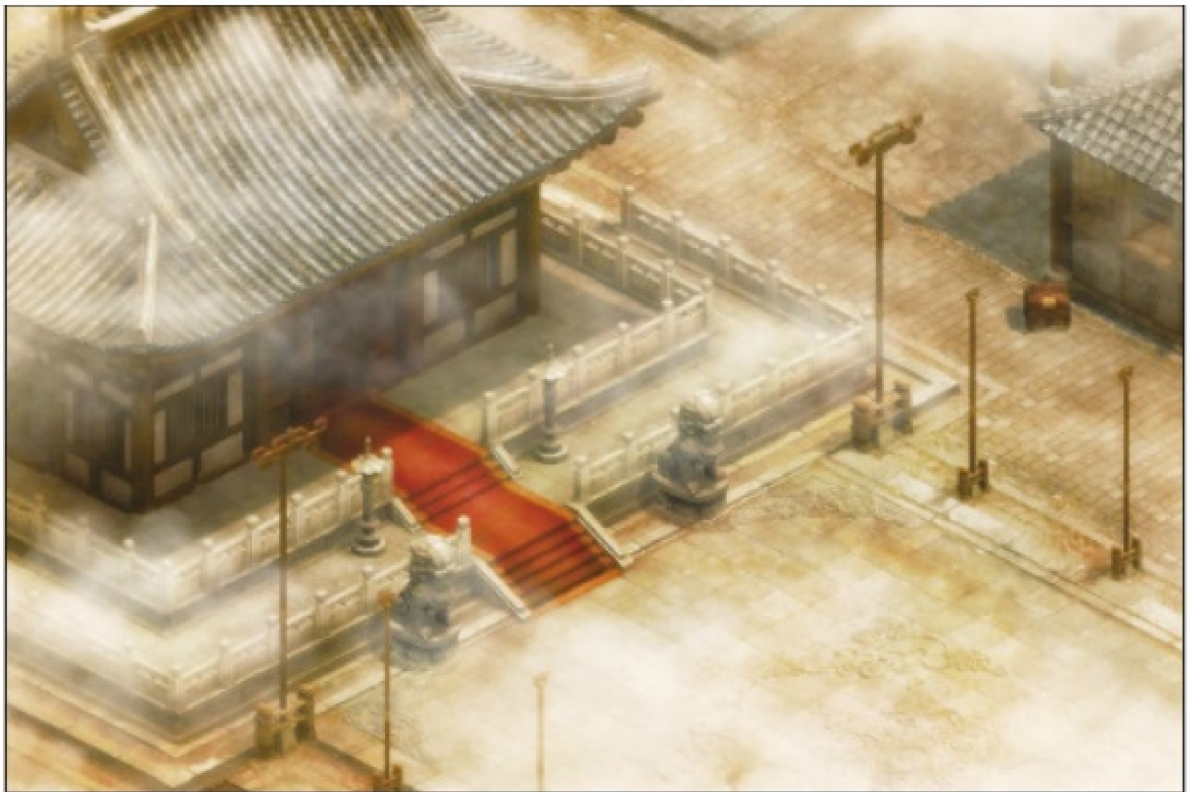
总体印象

优点：	缺点：
● 音乐、音效出色	● 画面较粗糙 ● 职业少，玩法较为单一 ● 游戏后期对道具商城依赖较大

推荐度（满分10）：★★★（3 不推荐）



本作宣称采用2.5D的游戏画面，但在实际看来，还不如2D画面效果出色。甚至连转视角和拉伸画面都不可以，游戏的特效也比较一般，尤其是阴影的效果过于做作。相比本作的战士、法师和刺客3种职业设定，画面似乎更好接受些。另外每个角色的技能很少，因此在游戏过程中如何组织和使用这些技能将变的十分重要。这对于一款出现在2011年的游戏而言，确实显得落伍了。还有，在游戏中没有回血回蓝的药物，只有道具商城才出售一种每3秒回血的药，这对于一款没有辅助职业的游戏而言，喝药就是在喝RMB啊。总体来说，本作并没有脱离打怪升级的老套游戏路线，而狗血的剧情以及低经验高难度导致主线任务无人问津，这不得不说是游戏最大的败笔。



水煮英雄梦

■北京 Multivac



正义联盟

如果给你一个获得超能力的机会，你想要什么样的能力？飞行，隐身，还是读心？

如果你真的有了超能力，你是要做个好人，还是坏人？是和超人的正义联盟一起拯救世界，还是跟着卢瑟的灭世军团横扫天下？

《DC宇宙Online》就是这样一个美国漫画的世界，属于超级英雄和超级恶棍的世界。

DC宇宙

DC漫画公司创立于1934年，当时还不叫DC这个名字。现在，它是美国漫画界的两大公司之一，为美国漫画创造了一个个记录：它第一个推出原创漫画杂志；第一个推出超级英雄；第一个建立“宇宙”概念；第一个建立英雄战队……几十年的历史积淀，为DC带来了旗下的数千位漫画人物，包括超人、蝙蝠侠、绿灯侠、闪电侠等著名角色。

DC创立初期，美国受经济危机的影响仍未结束，买面包要排长队，乞丐遍

地，街头各种犯罪层出不穷——超人作者杰里·西格尔的父亲，就是在自家店铺里被枪杀的。在这种绝望和恐惧中，人们很自然的期待有一个神奇的英雄，无坚不摧，刀枪不入，带给人们一个更美好的明天。这不仅仅是孩童的真梦想，也是当时所有人的朴素愿望。

在这种情况下，1938年，在《动作漫画》创刊号上，超人诞生了。他的出现标志着“超级英雄”这个类型的确立，成为今后几十年美国漫画的主流走向。他很快受到了人们的欢迎。而他所宣扬的信念：“为了真理、正义、美国道路而战”，虽然十分主旋律，却非常符合美国人民的心理，因此成了他的口号，超人也逐渐超越了漫画，成为一个文化符号，美国价值观的代表形象之一。

随着超人漫画取得巨大成功，1939年，蝙蝠侠登场；1942年，神奇女侠登场；其他出版公司眼见漫画业有利可图，一拥而上，形成了美国漫画的黄金时代。DC的最大竞争对手Marvel，也在这一时期确立了自己的地位。

多年以来，美国漫画经历着历史变迁，走过了一个又一个阶段：20世纪充满科幻奇谈的50年代、百花齐放的60年代、严肃现实的70年代、黑暗深沉的80年代、混乱夸张的90年代以及返璞归真的21世纪00年代……积累下来的无数故事，动辄数百期的连载，构成了一个极其纷繁复杂的世界。

在美国漫画中，经常可以看到不同系列的人物互相串门：超人可能在和闪电侠赛跑，蝙蝠侠也许在和神奇女侠热恋。这是因为他们虽然各有自己的主打漫画，但只要属于同一公司，就都是一个世界背景里的人物，互相之间有所关联，可以发生互动。

早在上世纪40年代，DC就把自己和姊妹公司“全美出版”旗下的几个系列的主角合在一起，出了一套《全明星漫画》（All Star Comics）。这套漫画里，各位来自不同漫画的英雄建立了一个组织“美国正义会”。这正义会其实只是大伙儿见面聚聚，喝喝茶唠唠嗑的场合，发生事件的时候各人还是自己出战的。但是，这已经相当于向读者宣告，这几部漫画的世界观是统一的。这就是“宇宙”（Universe）概念的雏形。

此后，虽然DC没有推出描写英雄们



卢瑟率领的恶棍组织“灭世军团”

DC纸上RPG的地图集，其设定被宣布作废

大规模联合行动的漫画，但一些英雄，如超人和蝙蝠侠，也时常互相客串合作。到了1960年，DC再次把几位重量级英雄聚集到一个故事里，建立了英雄战队“正义联盟”，创始成员包括超人、蝙蝠侠、神奇女侠、闪电侠、绿灯侠、水行侠、火星猎人等7位。这也是如今的DC宇宙的来源——把旗下数千位角色搁一块儿。

在这里，有合作，有斗争，有魔法，有科技，有黑暗小巷里的黑帮斗殴，也有几十万光年外的银河冒险；有时空穿越，也有许许多多平行的“异界”。上至奥林匹斯山，下至亚特兰蒂斯海底王国，既有原始丛林又有现代市。这些不同的元素，在同一个大背景下和谐共存，是谓DC宇宙。

这一概念的重要性，就是保证同一公司出品的漫画在一定范围内的整体连续性。假如一个事件在一本漫画里发生，那么同一世界里的所有人物都有可能受到影响。它一方面对作者的创作起到了一定限制（比如，超人的宿敌莱克斯·卢瑟在超人漫画里曾经竞选总统成功，则对于同属DC的蝙蝠侠来说，卢瑟同样是当时的总统），但这些互动也为作者提供了更丰富的故事来源。

同时，正因为有“宇宙”概念的存在，漫画网游才不同于一般的“群侠传”，而是有多年所积累下来的历史背景和内在逻辑作为依托。哪些人会合作，什么角色对事情会采取什么样的态度，在漫画里都有案可查，这些现成的设定都可以直接搬进网游。同时对于漫迷来说，严格遵循这些背景的世界才是真正的DC世界；能够成为这个庞大的漫画世界的一员，有着巨大的吸引力。


超级计算机布莱尼亚克一直觊觎地球


未来的正邪大战以恶棍一方的胜利收场

超级英雄的网游路

对于从小看着美国漫画长大的读者们来说，亲身参与到这个英雄世界里，本身就是一件了不起的事。谁不曾希望自己有着强大的力量？谁不曾希望生活中的难题可以用超能力解决？谁不希望，在他人所见的那层外表之下，自己是一个不平凡的人？

之所以许多英雄都有“秘密身份”，不仅仅是因为他们要保护自己（故事里的原因），而是因为他们是读者理想的化身：表面上我是个无足轻重的人，但当别人不注意的时候，我会抛弃这身可笑的外表，化身为世上最强大的人——你们不了解我。实际上我要强大得多！

这正是超级英雄漫画的心理基础，也是这一题材能够风靡的原因。

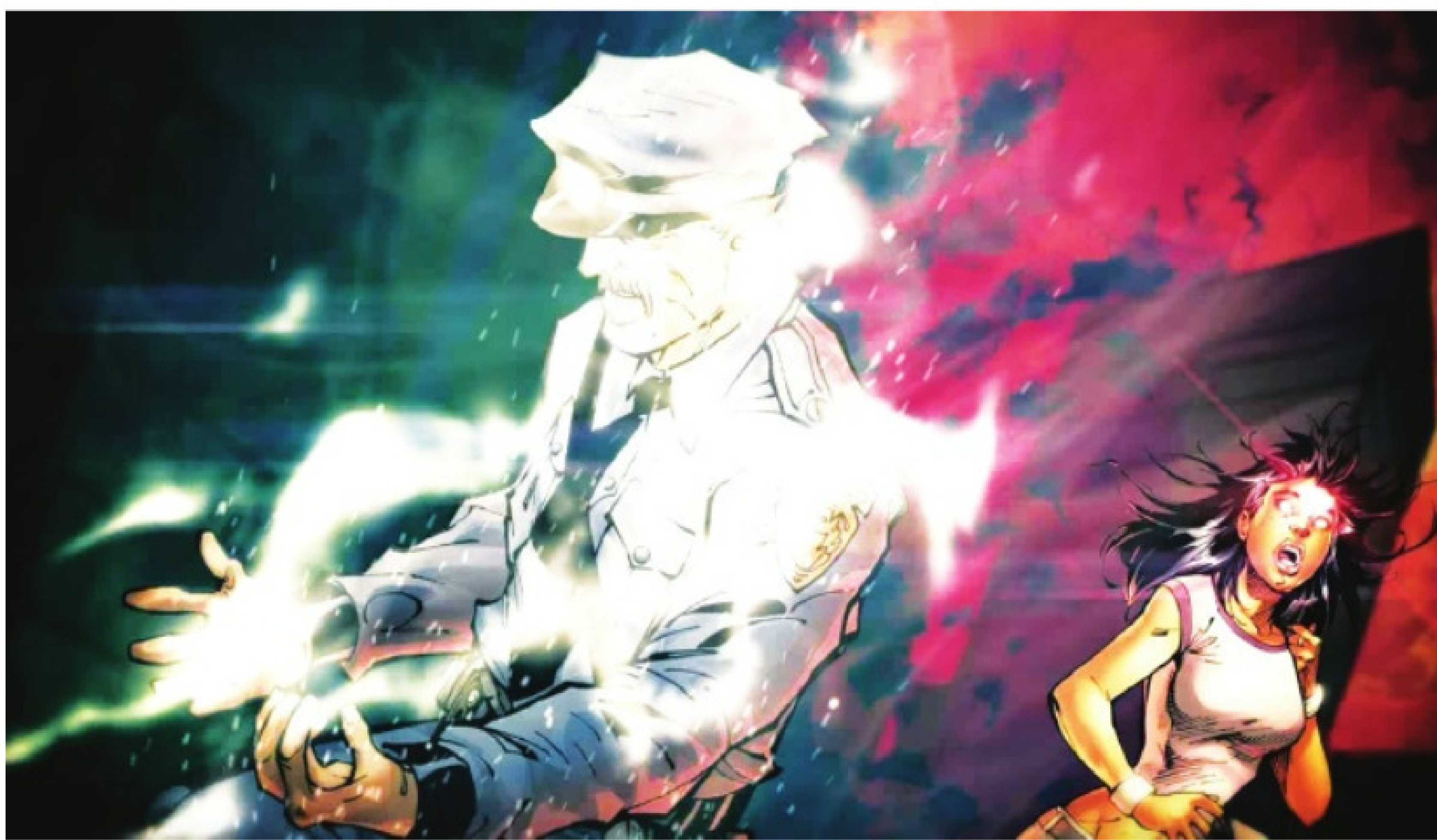
其实早在20世纪80年代，DC就推出过纸上角色扮演游戏，包括玩家手册、地图集、任务包等等一大套，设定是按照当时的漫画来的。尽管风靡一时，也埋下了一个隐患：漫画世界的变化太快了，RPG完全追不上。基本上每一两年就会发生一个横跨整个宇宙的大事件，天翻地覆。而各个角色自己的重要事件就更不在话下，今年超人死了，明年罗宾换了人……再加上漫画本身是多位作者共同创作，所以也会出现前后不一致的地方，这些矛盾越积越多，给跑团带来困难。而且DC也对阿宅们动辄拿游戏里的设定来说事不满，周边怎能影响本体呢？不久，DC宣布游戏地图集里的地图不属于“正传”，这等于宣布RPG的设定作废，这不是坑爹吗……

随着一批由漫画改编的大片兴起，美国漫画热潮开始升温。这一时期，也正是网络游戏发展壮大的时期。漫画公司敏锐的意识到，比起纸上RPG，网游的受众面要大得多了，而且MMORPG这种形式，非常适合漫画已经建立起来的“宇宙”概念。DC的竞争对手Marvel率先提出设想，把自己的漫画世界网游化。

不料这个想法却被别人捷足先登。2004年，游戏公司Cryptic Studios推出了一款叫做《英雄之城》（City of Heroes）的网游，这是第一个以漫画英雄为主题的网游，一出来就以独特的游戏方式夺得E3的最佳网游奖。第二年又推出了资料片《恶棍之城》。

《英雄之城》借鉴了DC和Marvel的许多概念。它虽然对涉及版权的关键字做了一定的屏蔽，使玩家不能直接把自己的人物命名为“闪电侠”“金刚狼”等名


来自未来的卢瑟向正义联盟提出警告


普通人被Exobyte赋予超能力

字，但玩家其实是可以创建非常接近于两大公司的人物的。因此Marvel将Cryptic告上法庭，要求停止该游戏的运营。

让人大跌眼镜的是，Marvel和Cryptic的这场官司，竟然从冤家打成了亲家。双方不仅和解告终，Marvel更宣布，自己的网游《Marvel宇宙online》将会交给Cryptic来开发！发行则是跟微软合作，准备同时推出PC和XBox版，两者还能跨平台衔接。但是由于盈利模式不明确、合作中出现问题等原因，2008年2月，这个项目正式确认撤销。之后，Cryptic心想咱吭哧吭哧干了一半，也别白瞎了呀。于是在原项目基础上改了改，又弄出一款新的超级英雄网游《Champions》来，目前在运营中。

M家的网游虽然无疾而终，DC这边却风生水起。DC照搬Marvel的模式，和索尼公司合作，开发网游《DC宇宙online》（DC Universe Online，简称DCUO）。瞧，这名字都和M家几乎一样。而且同样搞双平台——PC和PS3（不过这两个系统做不到无缝衔接，是各自分开的版本）。

漫画化的世界

作为漫画英雄类网游，DCUO无论在概念、系统、操作、还是战斗方式上都另辟蹊径，和传统的网游有着很大区别。

DCUO的特殊之处，其一在于它所依托的DC宇宙本身是一个相对松散自由的世界。游戏没有种族和职业的设置，只是根据超能力，分成魔法系（使用魔法能力）、超级系（像超人那样自身就有超能力）和技术系（没有超能力，依靠科技装备战斗）。

在创建人物时，玩家必须选择英雄和恶棍两大基本阵营。如果选择扮演英雄，会参加正义联盟；恶棍则会加入灭世军团。这个设定虽然很明确，但也排除了某个玩家就是想当逍遥派或者反英雄的可能——DC毕竟是个正邪分明的世界呀。除了可以从通讯器中收到指派的主线任务外，玩家还能在城市中接任务，好人当然就是学雷锋，帮助市民和警察，坏人则是帮小混混打劫什么的。

玩家当然希望过一把扮演心目中人物的瘾，但是总不能大家都是蝙蝠侠吧。因此这类从原作改编而来的网游，通常都会把原作角色作为NPC处理，DCUO也不例外。游戏提供了一个背景：在未来，超级英雄和超级恶棍之间爆发了一场正邪大战。大都会沦为废墟，莱克斯·卢瑟等恶棍一方逐渐占了上风，超人等英雄已经被屠戮殆尽。这时，这场大战的真正幕后黑手出现：超级计算机布莱尼亚克，它一直使用一种叫做Exobyte的纳米级机器人，从地球的超能力者那里吸取数据，准备建立他自己的超能军队。卢瑟虽然是超人的宿敌，但此时却是能拯救地球的最后一个人。他偷走了Exobyte，穿越回到现代，把未来发生的一切告诉了正义联盟，并说他已经把这些Exobyte释放了出去，它们会将超能力赋予成千上万的普通地球人（也就是玩家啦）。而正义联盟的任务就是训练这些刚刚拥有超能力的人，以面对布莱尼亚克未来的入侵。

这就能够解释，为什么游戏里没有种族的概念（漫画里是有外星种族的）：因为这些新的超人类都是地球人变的嘛。

尽管如此，DCUO里的NPC可不是白放着的，除了提供任务外，他们最大的用处就是在游戏中和玩家共同对敌。这个合作模式在Solo的时候特别有用，包括Boss战。虽然不能指望NPC帮你解决掉Boss，但他们可以起到牵制作用。比如夜翼（蝙蝠侠的助手，前任罗宾），他是功夫类型的英雄，显然近战是特长。那么你就可以等他在近处拉怪，自己放远程，可以轻松做到无伤——人家是江湖上成名的英雄，不发挥先锋带头作用，怎么给咱们这些晚辈做出表率啊？所以就放心地让他们去送死好啦，反正NPC死不掉的。

而且这些NPC的战斗模式都符合漫画中各自的特点。最爽的当然是和超人一起作战，他不光能打，而且超能力多种多样，超速度、热视力、冻气……看他放不同的能力正是漫画英雄的乐趣之一。

一般网游打怪都会掉宝，但这套系统并不适合超级英雄类网游，想想看，漫

画英雄都天生神力，没超能力的也专门有人造装备，哪有满地捡装备的？所以像《英雄之城》这样的游戏里甚至根本没装备。DCUO也吸收了这样的思想，掉出好东西的情况屈指可数，经常是掉个1美元外加一根破铁链——这是打发叫花子哪？这在道理上讲得通，实际玩起来未免有些坑爹——尤其是游戏里加血用的可乐卖得很贵，又很少有机会能捡到。不过，游戏中只要没遭到攻击，HP和MP就会自动逐渐回复，再加上治疗技能，所以战斗节奏掌握得当的话，不大需要喝药。

美国英雄漫画的一大特点就是动作场面极多，有如电影大片。DC宣称这是一款动作网游，玩起来也确实像一个动作游戏，各种招式拳拳到肉，在操控上也是手柄强过键盘。不过，同其他一些网游相比，这款游戏真的很“绿色”，这个游戏里无论是打人还是受伤都不会流血，而且没有“玩家死亡”的设定，即使玩家的HP降为零，也只会显示玩家被“击倒”，所以也没有跑尸体这一说，而是在最近的回复点满状态回复，不知是坏人全都改了善男信女还是英雄们集体信了春哥。

DC的漫画世界确实是比较理想化的，英雄基本不杀人，但坏人也不杀人未免有些奇怪，因为漫画里是有流血和死伤场面的。尤其是近几十年来，美国漫画一直在走“现实化”的道路，让故事的真实性更强，更容易引起读者的共鸣。要知道这游戏是根据漫画设定走的，而它的分级和《魔兽世界》一样，都是“青少年级”（Teen），这玩意也没国服，它咋就这么国服特色呢？

究其原因，恐怕并不仅仅因为“这是漫画世界”那样简单。

DC的竞争对手Marvel也宣布推出了网游，不过不是原定的《Marvel宇宙Online》，而是一款针对低龄儿童的Q版网游。虽然DC声称“目标用户群不同，并不存在冲突”，但内心恐怕是颇为忌惮的，因为Marvel的市场目标很明确，就是面对小孩子，这可是潜力无限的用户群。

毕竟DC的目的除了推网游，更重要的是借此进一步扩大漫画的市场，而对于漫画来说，成年读者群已经基本固定，青少年市场才是兵家必争之地。而青少年仍然会受到家长的监督，如果太过血腥暴力，势必在这方面失分——和奇幻背景的《魔兽世界》不同，DCUO的很多场景都发生在现代城市里，敌人也有很多是街头小混混、警察等等。这使得其中的暴力看起来更加真实，同时也更容易遭到指摘。因此，DCUO只好让自己的世界更加漫画化一点了。

是创新，还是宅化？

DC为了这个游戏不惜血本地抽调一切最好的资源：旗下最红的漫画家吉姆·李任创意总监和人物设计，头牌编剧乔夫·琼斯任首席编剧，DC几十年的老编辑马夫·沃夫曼等许多漫画编剧都参加了剧情的编写。游戏中的过场动画，都是用数张漫画风格的图片来交代，可以认出不少都出自吉姆·李之手。游戏中为角色配音也多是此前在DC的动画系列中担任同一角色的原班人马。同时，DC还同步推出了一部新漫画《DC Universe Online: Legends》，以双周刊的形式发售。

这些来自于漫画业的作者进入游戏制作，带来的效果很明显：DCUO相当忠实于漫画世界，对于DC的忠实粉丝们来说，这是个天大的好消息。梦想中的情景，终于可以亲身体验了。

DC漫画的一大特点就是各具特色的城市。大都会科技发达，秩序井然，干净明亮，和超人很般配；哥谭市阴云密布，白天都跟晚上似的乌漆麻黑，正适合当蝙蝠侠的老巢。游戏对这些场景的还原度非常高，眼看一轮明月照着烟雾蒙蒙的哥谭，老旧的大楼投下幽暗的阴影，下方传来警笛声和枪声——很能体会到“我靠！住在这种地方不变态才怪”。

游戏中有海量的漫画典故，这些对于熟知DC漫画的阿宅们来说是“杀必死”，比如蝙蝠侠曾经被一个恶棍贝恩折断脊椎，所以他在进行任务说明时，除了提醒玩家贝恩的厉害之处，还会加上一句“相信我，我懂的”。而一些比较大的典故则会做成探索成就的方式，比如哥谭市的“犯罪巷”的一处路灯下是蝙蝠侠父母遇害的地方，到那里去的话，可以看到地上放着两支鲜艳的玫瑰，并解开一个探索点。（漫画中，蝙蝠侠每到父母忌日都会在那里放玫瑰作为纪念）

虽然不知道这些宅点也不会影响游戏进程，但是如果真的对DC一窍不通，可能会减少许多趣味。相反，看着DC漫画长大的玩家们则会觉得这个游戏真有爱。

宅还是不宅，这是个问题。有时候游戏的这种宅气不由自主的冒出来，造成游戏性暂时退居次席的情况。

举例来说，当英雄阵营的玩家升到10级，就会被邀请加入正义联盟。系统专门有一个任务，带你到正义联盟的总部瞭望塔去，逐一参观瞭望塔里的设施：监控室、作战室、停机坪，甚至水耕农场。





这个任务只要跟着提示四处走一遍就可以完成，经验不少，难度为0，但在最初的惊艳过后，玩家会发现它做起来实在乏味——玩家在塔里疲于奔命，每到一个地方都会出现一张静态图片，伴以说明。拜托，这些设施建造得十分精美，甚至补完了漫画的设定，但可不可以由我们玩家自己来欣赏，而不是用一张设定图把整个屏幕遮掉？

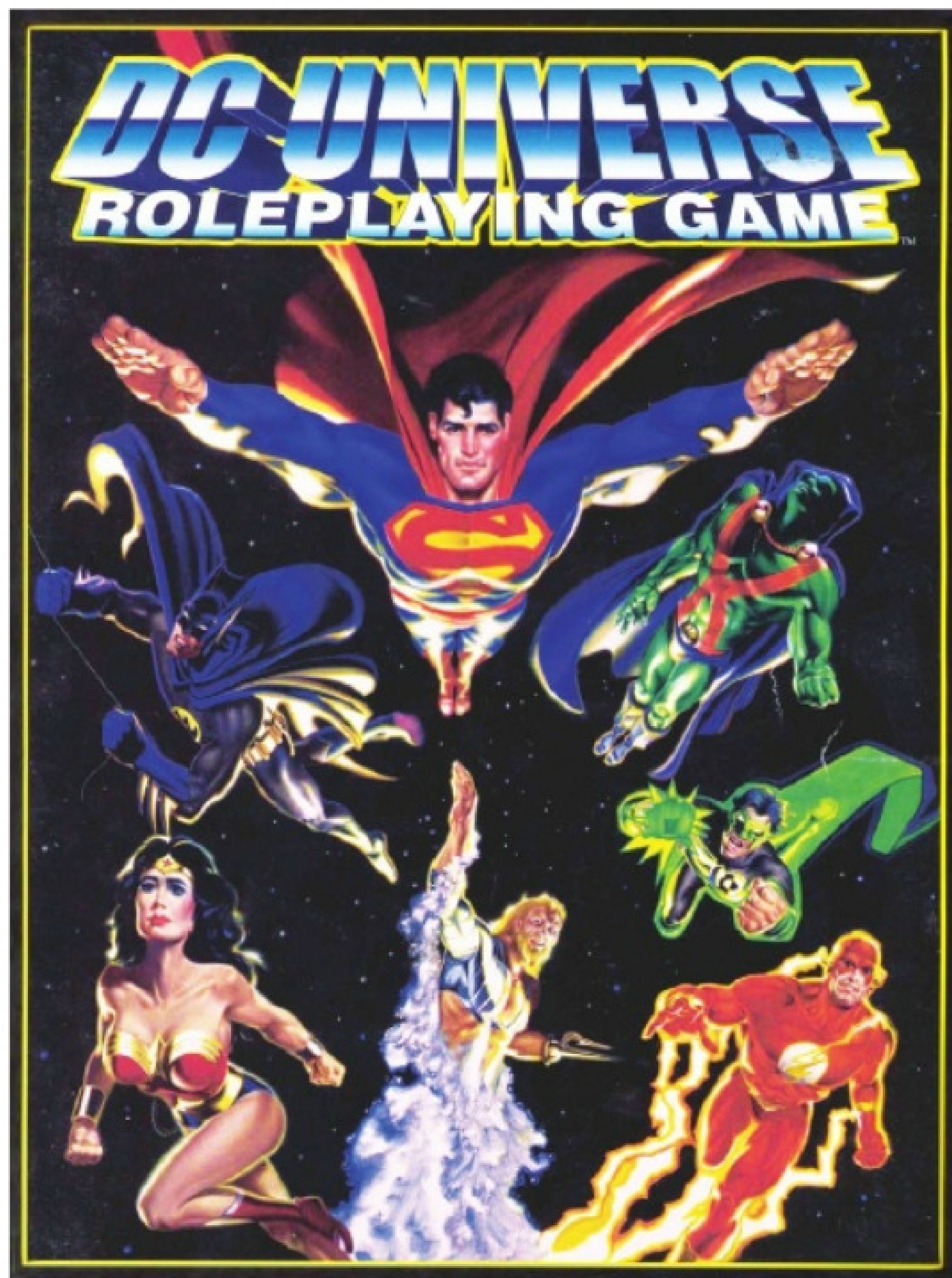
而另一些任务则做得比较巧妙。前面说过，DCUO有自己的故事背景，但漫画中很多经典的事件，以另一种方式得到了呈现。在漫画《少年提坦》中，少年提坦的成员鸦女曾经被身为魔王的父亲控制，虽然在漫画中这已经是多年前发生的事情了，但游戏中也设计了一个任务，重现了这一情景，让玩家能够参与当时的名场面。

比起魔兽，DCUO的探索性有限，做完了全部任务后如何让玩家继续留在游戏中是制作方需要考虑的问题。宅，当然是一个办法，但是由于DC的目的是吸引更多读者来看漫画，所以恐怕不能全靠宅典，需要在友好度和游戏性上取得平衡。

总之，这毕竟是一个与众不同的网游，即使对于没看过漫画的玩家，离开奇幻世界，到现代的美国尝一尝当个超级英雄的滋味，也是一种难忘的体验。DCUO才刚刚上线而已，还会有更多新的任务，等待着怀着英雄梦的玩家……



(左上图）配合游戏同步推出的漫画《DC Universe Online Legends》
（左下图）瞭望塔的战斗。超人的热视力真好用
（右上图）DC曾推出纸上RPG，这是其玩家手册
（右下图）蝙蝠侠的助手夜翼和罗宾会作为NPC登场参战









台服CATA首杀之王

——访《魔兽世界》世界排名第五公会星辰

Raid一直是《魔兽世界》玩法最精彩、最吸引人的部分之一，我相信《魔兽世界》百分之九十的玩家都参加过Raid，但是你的Raid效率如何呢？能做到服务器首杀（首杀，即〞First Down〞，以下简称FD）么？我相信参加Raid百分之九十的玩家都无法做到。

其实服务器FD在目前来可以说是一种实力的象征，更是一种特殊的荣誉。若是想取得这种特殊的荣誉，除了团队需要面临种种严苛的条件外，还要对每个玩家的意志进行考验。然而，在这个世界上，总有那么一群人，他们的目标就是要获得服务器FD这种荣誉，甚至是区域服务器FD以及世界FD。那么今天我们请来了位于世界公会排名第五的，也是几乎包揽了中国台湾省服务器所有团队副本Boss首杀的星辰公会副会长兼Raid Leader（以下简称RL）：Pennie。

说到FD，最早要追溯到60级的那个年代了，那时的玩家们似乎对于FD的概念不是很在意。因此，早期的熔火之心和黑翼之巢只是听闻某某公会打掉了某某Boss，但对于FD与否，并无了解。直至希利苏斯的安其拉之战的更新，敲门开启的安其拉神殿副本有了排名，神殿副本的FD才被国服的玩家重视起来，其中SMTH、星辰等公会的大名才渐渐被玩家们所了解。历经《燃烧的远征》（以下简称TBC）、《巫妖王之怒》（以下简称WLK）与还未在大陆更新的《大地的裂变》（以下简称CATA）这几个版本的更新，《魔兽世界》离2005年最初的世界越来越远！但是FD却离我们越来越近！

记者：很多读者和玩家都表示FD的团队十分神秘，那么在这里可以为我们简单介绍下星辰的FD团队阵容么？

Pennie：从CATA开放到现在2个月出头，开荒团人员变动其实蛮大的。目前我们的阵容大概是：MT骑士，2T骑士，3T战士；治疗采取3骑士2牧师1德鲁伊，有时候加个恢复萨满；输出各职业都有，但是现在猎人、暗牧、术士这3种职业比较强势。

记者：对于CATA的FD，我们最初是如何计划、考虑的？

Pennie：因为和世界接轨也有两年多了，对世界各强会的实力比较了解，CATA开前我们有过评估，目标是保证处在第一集团，在个别Boss上争取有所突破。就现在的结果来看，和我们之前的预测基本吻合。

记者：对于星辰公会在CATA的第一个版本中拿下25个FD的表现，有何感想与遗憾？

Pennie：25个FD是包括了普通模式的Boss。其实普通模式我们在PTR上基本上全打过，因此意义不大。而困难模式里，我觉得寇加尔的击杀效率很高，反观四风议会、赛斯特拉这两个Boss我们打的不是很好。总体上来说，还是发挥出了我们的一贯水平，稳健但是亮点不足。

记者：听说星辰指责欧服的公会用Bug拿下世界FD的消息，这个消息是否真实，可以为我们简单介绍一下么？

Pennie：我们认为困难模式中亚特拉米德和奈法利安的世界首杀都有疑问。亚特拉米德我们尝试了没多久，就发现可以利用LOS，就是卡视野避免团队音波值的增加，这样Boss的难度就大大降低了。我们的结论是，如果不用类似的Bug，亚特拉米德在当时的条件下基本上不可能被击杀。于是就没有继续，去尝试了其他Boss。 奈法利安关注的人比较多，因为Paragon利用野性德鲁伊的撕裂被死亡之门放大后的夸张伤害，而使用11个德鲁伊（其中相当一部分是蓝装速成号）这样的战术世界首杀了H奈法利安。之后暴雪很快就修正了德鲁伊的这个技能算法，这也导致相当长一段时间内没有第二家公会能够击杀奈法利安。因此当Method很快打掉后，我们认为这不是一个合法的世界首杀，后来这个Boss被修正多次，但几乎都不干净。这无疑是暴雪的失败。 亚特拉米德因为很多公会在利用各种各样的Bug进行击杀，获利的人多了之后讨伐声也就相对较弱。奈法利安只有Paragon一家获利，因此几家有能力挑战他们的公会对此都很不满，包括我们在内。 我们希望暴雪可以尽可能的多测试，提前发现Raid中的各种漏洞。同时也希望所有在参加世界首杀竞赛的公会们，可以自觉避免主动利用这些漏洞。

记者：虽然没有拿到世界FD，但是星辰做出的努力和获得的成绩大家是有目共睹的。那么可以为我们的读者和玩家介绍下星辰开荒Raid的经历么？

Pennie：其实开荒是很辛苦的，和我们之前的历次经历差不多，每打一段时间就会AFK几个人，然后到处找人火线加入，每一家业余公会都是这个样子，我们也不例外。因为这次开荒以求稳为主，加上更新确实落后了几天，所以大部分尝试路线都是根据欧美公会的击杀来决定，台服缺乏挑战欧美服务器的整体实力，他们可以东方不亮西方亮，我们不行，所以我觉得这样的策略可能还会长期执行下去。

记者：既然我们拿下了这么多FD，那么我想问下你们最快的和最慢的分别是哪个Boss，其中分别遇到了什么困难，

是如何解决的？

Pennie：普通模式就不说了，困难模式里最快的是破龙者哈福斯，我们历经4个多小时打掉；最慢的是赛斯特拉，用了差不多将近6个Raid的时间。最大的困难始终是人员不齐，打到赛斯特拉的时候，CATA开始组织的开荒队员已经AFK掉大概七八个了（当时一共召集了32～33个人），因此尝试效率不太理想。不过最后还是坚持下来了，因为这个Boss本身不难，但是通过转服找人和公会内部人员交流还是拿下来了。

记者：您认为台服FD最有意义的是哪个？

Pennie：肯定是梦想的10人奥拉基尔世界首杀，和他们相比，我们取得的成绩谈不上什么"最有意义"。

记者：可有消息称NGA上的玩家表示10H奥拉基尔要比25H奥拉基尔容易很多，同时指责梦想依靠相对简单的10人H模式来取得世界FD的手段多少有些不太光彩，您对此如何看待？

Pennie：H奥拉基尔10人肯定比25人简单，但我们评价一个首杀的时候，应该明白Boss的难度和首杀的含金量及影响力之间没有必然的关系。梦想的这个世界首杀，价值主要体现在两个方面。第一，奥拉基尔是风之王座的守关Boss；第二，奥拉基尔在全部13个Boss中最后被击杀。这次击杀的意义就在于告诉全世界的Uber公会，在当前设定里H奥拉基尔不是不可战胜的，玩家可以做到。因此尽管他们选择的是没有强大竞争对手的10人模式，我们也只能说含金量不高，但是绝对不能否认他的影响力和意义。至于10人和25人共享刷屏成就是否公平、光彩，要靠暴雪去思量去平衡。对国人取得的成绩，我们用不着夸大，也不应该贬低，相信今后台服公会还可以获得更多的世界首杀。

记者：最有分量的三大关底Boss奈法利安、丘加利和奥拉基尔以及隐藏Boss龙后赛丝特拉的台服首杀星辰拿到了3个，这也奠定了星辰世界排名第五的位置，相比梦想公会的世界排名要高了不少，这也表明星辰早已成为世界一流公会了！那么您认为星辰目前和其它4名世界一流公会相比，我们的优势和劣势分别是什么呢？

Pennie：早在5年前的安其拉之战中，我们公会就定下了争夺世界首杀的目标，当时选择的是奥罗，虽然最后失败了但是也让我们获得了经验。地球时代的NAXX我们曾经距离世界FD不是那么遥远，甚至有段时间（4DK）可以说是触手可及，包括后来的太阳井副本。尽管3年内都没到过世界前三，但我们很清楚自己的定位，就是世界前十，在台服的实际成绩也证明我们没有自以为是，这一次第五的成绩也是我们会员的努力所换来的，在这里我也非常感谢支持星辰的玩家们，你们的鼓励给予了我们很大的力量。

从排名上看似乎和前四家差距不大，但实际比下来我们觉得尤其是和Paragon之间还是有一定差距。最大的劣势就是我们更新慢、没有自己的PTR，这是导致台服公会缺乏正面挑战欧洲强会底气的根本原因。更新落后的结果就是我们缺乏尝试未知Boss的经验，缺乏独立设定合理战术的挑战，缺乏第一时间选择开荒路线的权利，这对我们进一步提升自己是非常巨大的障碍。因为我们的初始条件就不一样，很多时候我们只能跟着人家亦步亦趋，被压着打，想翻身必须拥有比对方更强的实力，这一点差距在顶级的FD竞争中会被无限放大，正常情况下甚至可以说是无力扭转，但是我们也无可奈何。

记者：很多CATA的开荒团队对于团员的商业技能要求很高，譬如不能有采集技能等等……星辰如何看待这个问题呢？

Pennie：基本靠自觉，采集可以靠小号嘛，这方面我们不需要花什么心思，队员们做的都不错。



记者：那么您认为在目前这个版本中，最适合团队的商业技能是什么？开荒和Farm是否一样呢？

Pennie：关于商业技能，我对坦克的建议是炼金＋制皮，收益不低而且非常灵活，可以根据不同的Boss选择不同的药剂及抗性附魔。对输出职业和治疗来讲，除了采集类都可以选择，最好也有炼金。如果你在的团队还在辛苦的开荒，我想还是应该适当牺牲一下自己的兴趣，尽量选择那些对PvE更有帮助的技能。

记者：记得在FD抢夺战的过程中，星辰一度排名第二，仅次于Paragon公会。我想知道是什么原因导致我们和欧服的几大公会排名再次拉开呢？

Pennie：我们排第二也有欧美过圣诞的部分原因，而且我们没有长期进入前三，最后到第五是因为赛斯特拉的尝试效率不理想及春节期间放假10天，尤其是前者。因为这个Boss在WoWProgress上的分数太高了，慢一天就少很多分。

记者：对于国服目前ICC代打成风抢FD的现状有什么看法，您认为诚信和成就对于团队而言哪个？

Pennie：没有人承诺一定要自己上号打掉Boss才可以获得承认，而暴雪或者说网易目前对代打基本上采取"不主动处理、不严格处理、不大批处理"的政策，考虑的是自己的运营收入，没有把反对代打的玩家的感情放在很高的位置上，至少不会高于代打带来的点卡收入。

我认为对玩家来说，诚信和成就都很重要，若是非要两选一的话，我选前者。因为我在一个可以用自己的双手获得成就的强大团队里，我们参与的是最顶级的PvE竞争，我们也不需要代打。同时我也理解那些因为各种原因找人代打的个人与集体，包括帮人代打的个人、集体，我都理解，前者满足自己的心理需要，后者满足自己的生存需要，大家都是为了生活的更好更舒服。我只希望作为开放商和运营商的暴雪及网易，可以对代打正式定性、表态，减少玩家之间不必要的矛盾和口水。

记者：对于梦想公会拿下奥拉基尔的世界FD您有什么祝福的话？

Pennie：非常不容易，也恭喜他们。这是CATA目前这样的Raid设定环境里含金量比较低但是影响、意义都很大的一个世界首杀。Paragon的说法是，他们只会打25人H模式而不会去打10人H模式，同时也认为10人H奥拉基尔不容易，然后恭喜梦想公会。我和Paragon的看法差不多。最后祝愿我们星辰也好，梦想也好，其他台服公会也好，能在今后的版本中拿下更多的世界首杀。

老兵眼中的《坦克世界》

■河北 老鸭

记得我在当武警边防战士时，每次从边境线上换防回到营区，都可以看到斜旁某集团军坦克团的战士们每天跟随坦克进进出出的身影，要是不羡慕，那肯定是在说假话。由于训练需求的缘故，我有幸坐乘了几次让我魂牵梦绕着的坦克，拿着我亲如兄弟的85式，去射击固定、移动靶。那个时候我早已忘记这是在训练，只剩下如同小孩般欢呼，心里面别提有多美了。我想，所有当过兵的战友们，此刻都会与我有同样的心情，就犹如第一次拿起枪一样，这是人生中一份最宝贵的记忆与留恋。

偶然的机会，我接触了《坦克世界》这款游戏。一次与战友的网络聊天中，他问我有否玩这款游戏，由于退伍后平时工作的原因，我对各种网游早已产生了抗体。什么虚幻3、什么MMO、什么TPS、什么FPS……可战友对我说这是一款不错的战争网游，闲暇之余用来放松下心情，也未尝不可。也许是当兵的经历，让我注定与战争游戏结下不解之缘，也许是还对坦克有着一丝的眷恋，我就这样走进了这款TPS网游《坦克世界》。

（左图）神秘的俄罗斯T95
（中图）配有导弹的俄罗斯主战坦克
（右图）金属之间的摩擦火花，着实有一份意境在其中







第一眼看，想起那战火纷飞

在《坦克世界》中打的第一场战斗，其实就是为了熟悉游戏而进行的。除此之外，还真无它意。游戏的画面十分写实，如同观看3D战争电影般。出色的细节描述，虽然谈不上身临其境的那份感觉，但却有着一丝令人追忆往事意境。例如战车启动后，排气管冒出的滚滚烟雾，不禁让我想起有一次乘坐坦克时，打开仓顶后碰巧一股尾烟袭来，而我就成了最佳的吸烟器。其实坦克给我的感觉就是颠簸，国内坦克内部驾驶空间比较小，就连装甲步兵战车内的运输仓，其空间也不是很大。所以在乘坐坦克的时候，时常会发生碰头的现象。这也就是为什么坦克兵配有专属坦克帽的缘故。

对于坦克的的颠簸感，在《坦克世界》中却没有被很好的描述出来。主要感觉也是因为游戏采用第三人称视角的缘故吧。虽然说这种真实的颠簸感没有被刻画，但却从其他方面，让玩家可以通过意境的氛围，来联想出“颠簸”。如配合音效一起描述的画面晃动感，坦克在复杂地形行驶时，所发出的那种机械摩擦声等等。





（左图）尾烟的描述，还是很真实的
（右图）我国99式坦克雄风

除此之外，《坦克世界》与现实比较靠谱的另一方面，就是成功的模拟了坦克在现实环境行驶下，所产生的各种感官效果。如坦克在沙地地图中行驶时，会在车的后部带起滚滚尘烟；而在普通地面上行驶，会有坦克履带碾压过的痕迹。至于说一些爆炸、烟火、金属摩擦引起火花之类的视觉效果，反而并没有太过于突出的地方。想必这与游戏所使用的引擎也有所关联。

在《坦克世界》中，玩家所能使用到的坦克，如今基本上已经全部进入博物馆了。这些服役在一战、二战期间的坦克与现役的坦克相比，无论是从作战性能还是外观造型上，都相差很远。不过换一种角度来说，坦克在今后的战争中，其所发挥的作用将越来越低。毕竟在空战、导弹、太空站、电子战、信息战等诸多高科技战斗形式下，坦克这种传统化的地面作战，也许只有在陆军部队推进的时候，或者局部小规模作战时，方可有用武之地。

换句话说，《坦克世界》也的确从这些“古董”身上，挖掘出了很独特的味道，这就是“机械白刃战”。如今俄罗斯的T95主战坦克被誉为第四代坦克，除了保持俄罗斯重型武器的传统风格外，其作战性能与防护能力比三代坦克也是大大增强。例如光电干扰装置、全自动防护系统、反坦克导弹的拦击等等，这些早已超出了人们对传统坦克概念的认识。

如果说《坦克世界》加入此类坦克的话，我想将难以让玩家体验到驾驶坦克作战的乐趣。毕竟真刀真枪的展开机械白刃战，在一炮一炮的轰击下，去完成对敌军的击杀，这就是TPS游戏的最大乐趣。所以说，从娱乐角度来看，也许只有二战期间的坦克，最能诠释这个陆战之王的精髓含义了。

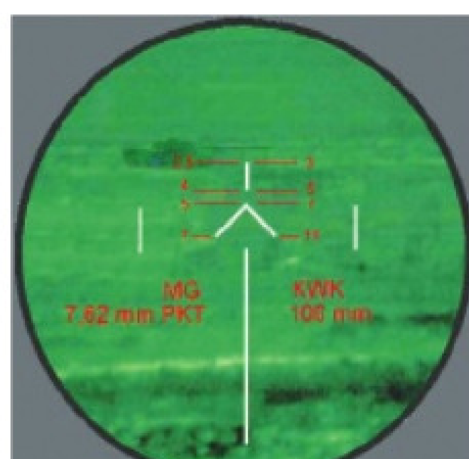
驾驶的感觉，真实OR娱乐？

在《坦克世界》的游戏中，驾驶技巧非常重要，例如如何通过障碍物、如果利用坦克自身性能来适应不同的作战地图、以及快速躲避敌军的进攻等等。但笔者还是有一个非常不满意的地方，那就是《坦克世界》的操作方法，与FPS游戏中的采访方法相同。这点，当真让我这个老兵很是苦恼。要知道，二战期间坦克的操作方法，可没有简便的方向盘，而是用控制两个履带的操作杆，来对坦克进行操作。所以说，单纯的利用WASD四个方向键来控制坦克的移动，的确有些让人失望了。如果说换成与当时坦克相符的操作方法，来在游戏中进行操作的话，我想那将会是一份奇妙的游戏体验经历。

虽然说这种趋向傻瓜式的坦克操作方法让人有些失望，但游戏中的坦克在行进过程中，却被游戏非常完美体现出真实









（左图）第三人称视角，谈何操作感呢？
（左下图）国内某主战坦克驾驶舱
（中下图）现实中坦克夜视瞄准
（右下图）坡度，是坦克的性能指标的另一大衡量标准





（左图）游戏操作选项设定
（右图）直行操作还是颇为简单的

坦克的运动形态。例如转弯时，坦克会碾动履带，坦克的行进速度也是从低速而逐步提高到额定最大速度等。特别是在爬坡、过障碍、以及越沟地时，那种非常逼真的演绎效果，着实让人心动。这里跟大家说一个游戏中的小技巧，如何快速转弯呢？有很多人拿着开车的思维，来使用在坦克身上，结果却发现一直按“A或者D”键时，坦克的转弯速度非常缓慢，很有那种两条履带在原地打转的意思，这点非常的贴切实际。如果说要快速转弯，可以同时按住前进方向键A、或者后退方向键D，这样在行进中的转弯速度，要比原地打转快得多。

很多情况下，都在想一个问题，如果说《坦克世界》支持第一人称视角，那么将会是一款多么完美的游戏？可惜，如今的第三人称视角，留给人的一种非常游戏化的印象。虽然说可以用鼠标滚轴来伸缩视野，但就算拉伸到最大，也无法与坦克驾驶舱内的瞭望镜视野相比。因为那是一份真实的战斗感觉，而第三人称视角永远都是娱乐元素。除了视觉上的差异，《坦克世界》的驾驶感，还存在对坦克对比上的差异。虽然说游戏中的坦克都是一战、二战时期的产物，但也绝对存在行驶性能上的差异。而在游戏中，却仅仅体现出行驶速度、转弯速度、马力这三项内容上。其实对于坦克来说，这三项定性指标固然重要，但诸如爬坡角度、下水深度、横跨沟地宽度等等，这些也是坦克在行进过程中，非常重要的机械运动指标。完全可以下一个定义，《坦克世界》只是描述了一个宏观上的坦克作战环境，缺乏细节到将真实元素完全融入进来。同比FPS游戏与TPS而言，也许枪械的描述，要比坦克的描述容易太多太多。

我记得在部队时，对面的兄弟坦克团中有这样一个笑话：一个新兵下连来到坦克团，看见一辆国产88式主战坦克，兴奋之余问身边的班长说“这么大的一辆坦克，它的方向盘要多大啊！”班长听后，微微一笑就带着这名新兵去开会了（所有当过兵的战友们，你我都懂接下来发生的事情）。这是一件真实的事情，从这里也能反映出坦克驾驶对普通人的神秘。其实坦克由于是履带传送动力，所以也有一句驾驶坦克的至理名言：会开履带式拖拉机，就会开坦克。坦克的驾驶并不是使用方向盘，而是两根操纵杆来操纵左右履带。全部上推为全速前进，全部下推则是全速倒退。如果是左转弯，就要将右操纵杆上推，左操纵杆轻微上推，这样右边的履带动力大于左边的，就实现了坦克在行进中的左转弯。

《坦克世界》中的复杂地形，并没有很好的描述出来。只是简单的对上坡、下坡时的坦克行进速度，做出了部分描述。其实爬越障碍也是坦克非常重要的一项指标。游戏中有的障碍物，其角度很明显可以让坦克翻越过去，但是却因为游戏的设定而无法进行这项操作，由此也当真伤害了军迷们的心情。例如目前服役的坦克中，对于爬越障碍物高度，是评定一款坦克机动性能的重要指标。因为坦克必须要适应复杂地形的作战需求，尤其是在山区作战时，翻越障碍物之后，不仅可以躲避敌人的攻击，同时也是快速行进、寻找掩体的最佳方式。

炮击，要的就是一份感觉

很有意思的是，《坦克世界》中对射击要求的难度很让人费解。多种瞄准具的出现，真不知道玩家是否能看得懂？游戏中关于“指标”的设置，就让很多新手玩家有所困惑。什么是“对角线”？什么是“水平线”？什么是“装甲指标”？其实，就是对射击瞄准，以及前方视野的一个标尺。但是这三种不同的指标，对游戏操作、以及不同的坦克间，是否存在了差异呢？通过在游戏中亲身体验，至今没有找到任何差异。感觉这就是个人操作习惯的问题。而对于另一个标尺“分化”来说，无非就是让玩家自己设定喜欢的准星形态，例如十字、T型、箭头等等。那么这些设定又将会对炮击准确度，产生何样的影响呢？这里说一句真话：毫无影响。

既然是二战期间的坦克，那么就不存在什么自动化的东西了。倒是游戏中提供了一个自动瞄准，这点设计让笔者比较茫然。可能是出自降低游戏难度，加强玩家游戏乐趣的缘故，所以自动瞄准才会顺



双点合一，这才是锁定攻击目标







（上图）分化
（左下图）现代坦克的强大火力
（右下图）游戏中，对标线的设定

理成章的出现。只是在实际游戏中，自动瞄准的速度要低于手动瞄准，所以目前很多高端玩家还是喜欢用手动瞄准来进行炮击。换句话说，炮击就是要那一份感觉。

手动瞄准是一个非常有意思的事儿。要知道，《坦克世界》是TPS类游戏，而不是FPS类。也就是说，坦克的前进与炮台的瞄准，是两个完全分开的动作。瞄准的过程是由鼠标来完成的，通过上下左右的移动，来锁定要攻击的目标。但绝对不是用“指标”那个准星来瞄准，而是要用火炮的准星来瞄准。游戏中鼠标右键是开关自动瞄准的快捷键，在很多情况下，特别是近距离作战时，自动瞄准的速度大大低于手动瞄准，其实这就是一个快速反应时间的问题，而对于远距离作战，在前方视野开阔的前提下，自动瞄准就显示出它的优势了，可以很精准地打击到对方目标。

其实游戏中还有一点设计的非常合理，那就是不同的坦克之间，炮塔的旋转速度是不同的。一般来说，越是轻型坦克或者自行反坦克炮的炮塔转动速度最快，这样也就是说它们的攻击机动性越强，凭此来弥补攻击与防御上的不足。这倒是与现实非常相符，让整款游戏对不同坦克之间的描述，趋向了真实化，从而激活了游戏乐趣。

在《坦克世界》中，火炮的威力是游戏中玩家最为关注的一个焦点话题。而这个数值的高低，则体现在三个方面，坦克自身的攻击力、火炮类别的攻击力、炮弹的威力。其实对于坦克之间的攻击来说，炮弹威力的大小主要体现在炮弹对穿甲能力的体现。二战时期的老式坦克的装甲很脆，当时普通的合金钢制弹头，对那时坦克的伤害威力非常大。时至今日，反坦克穿甲弹的制作工艺已经非常考究，高强度、高韧性、高密度的材料早已取代了老式穿甲弹，不过如今坦克装甲护板的制作工艺，也是非常考究的。所以这个矛与盾的问题，也将一如既往的延续下去。

也许大家感觉游戏中瞄准的难度很大，其实在现实坦克作战中，特别是在二战期间，坦克火炮的瞄准，几乎完全是靠人为以及肉眼来判定的。确认发射时机、计算弹道轨迹等，都需要炮手快速完成。真实的射击过程，远没有游戏中那般简单。而且在复杂的天气环境下，要先成功瞄准、并击中目标，也并非是一件易事。时至今日，在第三代坦克上，早已安装了太多的高科技作战工具。这些高科技作战工具的出现，不仅让坦克射击的精准度大大提升，而且部分坦克还装备了小型导弹，从而让坦克成为了一座陆地上的移动炮台。

配合，决定一切

《坦克世界》是一款需要多人配合的游戏。利用不同坦克之间的作战性能，来协同作战获取最后的胜利。例如轻型坦克进行侦查与骚扰攻击，中型坦克在中距离实施密集性火炮压制，重型坦克与反坦克火炮在远程给予火力增援等等。在游戏中，我们可以进行很多战术的安排，并且根据本方坦克的类型，来制定出不同的战术方案。

当战斗打响之后，轻型坦克可以快速出击，从而判定目前敌方重火力点的所在。此时一定要看屏幕右下方的小地图，利用坐标将敌方火力点以及部分突袭坦克的位置，报告给我方人员。其实对于某些地形不太复杂的场景来说，拉锯战是非常不错的选择，因为在行进移动中，必然会产生对自身目标的暴露，从而将遭受对方远程火力点的密集打击。其实配合作战一方面需要考虑地形的差异，另一方面也要根据不同的战事，来对战术安排进行时时更改。在游戏中的散队作战，配合起来是非常困难的。但是有针对性的军团作战，就非常考验团队配合的默契程度了。在哪里安排火力点？如何进行骚扰性攻击？这些都将非常考验一个军团的作战实力。

其实就算在二战期间，也有很少有单纯的坦克作战。陆地战争中，必不可少的要有步兵出现。在二战期间，坦克的侦察能力非常低，基本上全凭借驾驶员的肉眼来进行判断，所以说步兵的存在，往往是会对坦克造成致命的威胁。例如单兵携带反坦克武器等。在二战中，著名的坦克大战如库尔斯克会战，作战双方苏、德军队共投入超过5000辆各式坦克，这也是世界战史上，最大一次规模的坦克作战。苏德军队在不同战术的安排下，使用了当时所有能调动资源，并将其全部投入到这场战争中。例如想尽一切办法来阻止敌方











（左上图）战斗开始，进入战术部署
（左下图）如特殊需求，不要单独行动
（右上图）多注意小地图上的雷达，才不会被击毁
（右中图）苏德二战中惨烈的坦克战
（右下图）现实演习中，坦克协同作战

坦克的行进，汽油弹、挖障碍沟、埋置地雷等等，甚至苏军还出现“人体炸弹”等。那么在现代战争中，坦克作战又将是一番什么样的情景？在当兵服役期间，曾经偕同兄弟部队参加过一次多兵种投入的实战演习。虽然坦克是那场演习的主角，但空中打击、陆地单兵作战打击，将对坦克的作战性能进行残酷的考验。特别是一些单兵作战时的反坦克武器，由于机动性强、隐蔽性强，所以将成为坦克的头号杀手。而来自空中的打击力量也不容忽视，例如武装直升机、强击机等。那次演习留给我的印象，坦克再也不是地面作战的王者，在立体作战构架下，坦克只能成为其中一种作战工具，而再也不是战争的主体构成。在现代战争中，各种高科技手段的运用，也许双方坦克还没谋面，就已经展开了交火！导弹、信息战、干扰战等等，坦克的王者雄风，在今后的战争中难以重塑。

挂载配件，性能的二次提升

游戏中有一个非常值得玩家去钻研的内容，就是对自身坦克配件的选择与使用。一方面来说，增加坦克的各项作战能力，另一方面也是为了配合团队作战，而进行的必要改进。如火炮系统、履带系统等等。《坦克世界》有一项内容非常值得称赞，就是坦克的各个部位，都独自具有一个破坏系统。当这些部位受到攻击伤害时，将独自描述出受损的情况，从而反映在坦克的作战能力上。例如左履带受到了攻击，那么坦克的右转弯以及行进速度将受到影响；炮台受到攻击时，将影响发射炮击的效果，甚至是在一定时间内，不允许玩家再次射击。这些元素的加入，让这款游戏看上去非常接近真实，其实也从侧面反映出，《坦克世界》是在描述一款真实的坦克作战。

对于这些坦克配件的应用，也必须要符合自身坦克的装载要求，所以说极其变态的配件组合，也不可能出现在游戏中。虽然说这样做限制了玩家的想象力与创造力，但本身就强调真实性的游戏内容，所以还是以现实为基础最好。这种做法也从客观上体现出，《坦克世界》的游戏进程必须要玩家有熟练的操作技巧，依靠配件的性能提升，仅仅是对坦克作战性能的小幅度拓展，而真正需要的则是玩家的游戏技巧。这也不失TPS娱乐性、竞技性的精髓之处。

如今坦克在一些配件上的发展，完全就是高科技运用的展现。例如火炮稳定







（左图）挂件
（右上图）反坦克导弹，现代坦克的最佳杀手
（右下图）实战中的坦克遭到攻击时先是尾部起火，可游戏中没-那么从容

器、光学测距仪、红外夜视仪、GPS全球定位系统、导弹系统、雷达系统等等。在某些高科技坦克中，甚至还出现了电子战、信息战、干扰战等次世代战争武器。其实坦克的运用不再是直接的正面交火，更像是一个移动的装甲堡垒，去深入战场中来发挥它的特定作用。

在装甲方面，第三、第四代坦克的装甲体现出体积小、防护能力强的特点，这也符合现代战争的战术理念，那就是机动性强、防护能力强、攻击力强。例如国产99式坦克，在装载了复合装甲之后，其防护能力是大大的增强。但是同比美国第三代坦克M1A2来说，由于M1A2采用了贫铀装甲，所以在防护能力99式依然劣于M1A2。通过这点也不难发现，坦克装甲已经从传统的钢铁时代，完全转变到如今的复合材料阶段。如果说今后出现比钢铁还要坚硬的塑料材料，也许坦克就会用塑料建造！总之，不在乎材料的质地，只关注其防护性能以及机动性能。

坦克人性化，难以成现实

游戏中的商城有一款名为“可口可乐”的物品。这真是让我哭笑不得，不知道可口可乐为本作的研发团队投了多少广告费。虽然说这个道具是增加10%乘载人员技能数值，但也从另一个方面反映出，坦克也需要人性化设计。在《坦克世界》中，例如灭火器、急救包、汽油桶、修理箱等辅助道具的出现，让玩家在游戏中也有了一份依靠。当在战斗中受到攻击时，可使用这些道具对坦克进行快速修复，从而重新回到战场上。虽然这种情况在显示战争中绝对无法出现，但却在游戏中增强娱乐性，让残酷少一点、让快乐多一点。其实我们也可以将其认为是在老式坦克中，体现如今坦克设计理念人性化的展现。虽然说坦克内部空间紧凑，以及由于防生化、防核能力的需求，不可能让坦克过多体现人性化设计，但如今在一些坦克的设计上，却也在逐步开展人性化设计的实验。

很多军迷最关心的一个话题，就是坦克是否有空调？对于坦克来说，内部空间较小，而且机械动力系统非常紧凑，所以驾驶舱内的温度非常高。中国某款水陆两栖坦克，在夏日行驶时，其舱内温度高达45度！这将会对人体极限承受能力带来严峻的考验！这不是一个意志力的问题，而是人体生理的问题。所以加大对坦克内部空间舒适度的改进，现如今是一个非常重要的课题。由于坦克的作战性、防护性为首要参考条件，一些人性化设计必然会影响到上述两项主要作战能力，所以这个矛盾问题至今无法很好的解决。

目前，一些西方坦克已经装备了空调系统，但我国与俄罗斯的主战坦克，却依然没有装备空调体系，这主要是从坦克的作战能力、以及顾及坦克动力系统来考虑的。不得不说，坦克中的高温是非常人所能承受的。

《坦克世界》让玩家对坦克有了进一步的认识。尽管在游戏中有一些夸张地描述，有些坦克在现在已经成为了“老爷车”，有些地方的设计不合理，有些内容与现实有所差异……但炮击、移动与改装等这些不正是玩家们所需要的真实的坦克体验么！其实战争刚刚才开始……





（左图）可口可乐是亮点
（下图）美M1A2驾驶舱



烟花易冷
璀璨的动作类网游

■武汉 我爱LUO

它出世的时候，风华绝代，有全天底下最炙热的目光凝视着它。动作类网游以最大牌的和它自己最乐意的方式缓缓地向我们靠过来，和任何一种盛气凌人的气质一样。还有什么网游生得如此伟大？不，没有谁比它更伟大！它就是网游里的金贵，常年盘踞于玩家最喜爱排行榜的前三甲Super Star，集万千宅男腐女宠爱于一身的“次世代”巨婴，它就是近年来备受瞩目的动作类网游。

动作类网游遍地开花

“动作类网游”，一个像“打酱油”一样频繁出现在官方宣传和玩家焦点里的词汇，也是一个像”浮云“和”神马“那么牵强拼凑以至于连百度百科都不曾收录的词组。作为一个汉语语法中很好的嫁接典范，我们姑且可以将其理解为具有动作游戏和网游的双重特性的游戏。各位贤明的读者，要是你们在各种专业术语面前感到困惑的话也没关系，因为你们中间的99.9%都必然接触过动作类网游，除非你是那0.1%网络抵制者——动作类网游的毒液已经蔓布互联网络的每一根神经了。

在网游企业财报经历2010年Q3、Q4普遍衰竭的现在，经历了完美、网易、盛大内部大规模清理、裁员等震荡之



图1：神秘感十足的《笑傲江湖》
图2：迫得正品续作去改名，这就是一悲剧
图3：对于名字颇有争议的《流星蝴蝶剑Online》
图4：C9的“打击”感十分不错
图5：橘子的《Core Blaze》让人欢喜让人忧
图6：《刀魂Online》一直如此性感

后，中国网游行业的冬天果断来临了。不过寒冷依然抵挡不住网游新贵动作类网游进取的步伐。看，这个岁末年初的网游界，国产的力量在积蓄，韩流早已张牙舞爪地来袭，而动作类网游遍地开花。这真是个动作类网游热热闹闹集体开趴的暖冬。

2010年11月18日的消息称，NCSoft在官网上公布了《刀魂Online》的三个最新视频。截止2010年11月19日，共计有19家媒体参与转载报道，其中10万级以上的游戏媒体5家，此外，在土豆、优酷等大型网站的视频库里都能寻找到相关视频的踪迹，唯一不同的是改头换面换了个标题。无独有偶，《流星蝴蝶剑Online》的网游版本也在近期推出了新视频，虽然转载量不如《刀魂Online》，但百度视频上的相关专辑还是有1600个。但是相比腾讯在去年腾讯游戏嘉年华上宣布C9的中文名为《第九大陆》这一举动导致当日《第九大陆》的用户关注度瞬间飙升了1400点来看，仅仅放出视频是不够的。运用公布名称博取点击，这一套路实属网游常态。但2010年ChinaJoy上九城搞的神秘展台“2010.9.10”，其结果也不过是为了公布《神仙传》这个网游名字——此举刺激得10日《神仙传》关注度直接飙升了4000点。而完美时空在去年的ChinaJoy以Cosplay的形式埋下了颇具悬念的伏笔，为的就是他们的动作类网游《笑傲江湖》在幕后推广的操作下，不少游戏公会自2009年起就在自己的主页开辟了笑傲江湖专版。不过相比久游的剑走偏锋，完美的推广手段显得过于中规中矩了。失去《劲舞团2》之后的久游，就像失去《魔兽世界》的九城一样展现了被打傻后不知所措的一面。《流星蝴蝶剑》最先是由昱泉开发的一款单机游戏，2009年久游发现昱泉的“流星蝴蝶剑”的注册时间到期了，于是就抢注了《流星蝴蝶剑Online》。这导致完美跟昱泉合作后，出的流星蝴蝶剑续作网游不得不改名为《流星Online》。比较流行的说法是，《流星Online》是根据昱泉出的《流星蝴蝶剑》单机9.07版本改编的，久游的《流星蝴蝶剑Online》跟单机版没有半毛钱关系。但网游圈中又有谁能完全说得清呢！这个《流星蝴蝶剑》的续作网游在三家公司之间就快争斗得反目成仇。这不是含在嘴里怕化了，捏在手上怕碎了的溺爱是什么？当然出自于我国台湾省的动作类网游不止《流星Online》一款，还有五月天代言的《十二之天贰》和自称“没玩过它就不算玩过武侠游戏”的动作类网游《黄易群侠传》等等。去年在TGS上露头的《Core Blaze》这款游戏在中文名字还未定的时候，各大游戏门户的网游专区就已经为它准备好了。

动作类网游不是香饽饽

美酒是越陈越香，但信息的时代，信息传达的速度才是最重要的。人越历练越精明，深沉的智者从来不会只贪图外表的光鲜和艳丽的衣装。好吃的麦子需要晒过才会饱满，绚烂的花朵也是在忍受粪便的恶臭之后才吐露芬芳。太过一帆风顺的开始和旁人无微不至的呵护只怕是会加速自身的灭亡吧……但愿这只是一厢情愿的臆想。可无数的旧证并未让我们轻松多少——突然间觉得呼吸更沉重了。哎，还是一起来看看，那些生得伟大的动作类网游成熟之后的日子是何等“辉煌“吧。

还记得《苍天》么？这款2007年火爆的网游，在2008年公测之后迅速遭遇重挫——曾经内测时期的14000关注度不复光辉，而仅仅今依靠1000日关注勉强维持。不知道当年抢破头钻进盛大《苍天》项目组的员工后来是什么心情。但《苍天》的“杯具”并不是动作类网游的特例。请来国际巨星周杰伦进行代言并没有给《真三国无双Online》增色多少。它是继《苍天》滑铁卢之后的又一公测遇挫网游，人气从3400点一直下降到2010年12月份1000余点，公测前十余家媒体的跟踪报道演变成为了现今的默默无闻。如果觉得改变的游戏不能说明什么，那么《生死格斗》和《龙之谷》呢？玩单机游戏的一定不会漠视《死或生》这款游戏。作为一款日本地区Xbox软件中销量第二、销售速度第一的游戏，《死或生：沙滩排球》的经典地位在广大御宅族心中是任何游戏无法撼动的，当然要除开它的网络版《生死格斗Online》。是的，《生死格斗Online》的表现是无敌的。它的无敌不仅表现在公测前超高的人气，也不是表现在它把性感的美女变成了卡哇伊风格，更不是在于它的乳摇竟然要买道具，而是这款网游神作竟然能够把Xbox上的首日售出72881套的巨作变成了日关注量不超过80点的可怜虫。在先后爆发了狗图门、沉船门跟外挂门之后，《龙之谷》用户关注度立竿见影地下跌，从公测之前超级火爆的80万跌落至现在的5万到6万，整体关注度缩水了94%。虽然现在的《龙之谷》还拥有一定数量的骨灰粉丝，但是已经元气大伤的它能否恢复到公测前那个状态下呢？网游最大的悲哀莫过于此，又有几个能像DNF那般长盛不衰呢？







上图：《龙之谷》会是下一个“杯具”么
右上图：《苍天》的历程和很多欧美大作在中国遭遇基本相似
右下图：《真三国无双ONLINE》虽然请周杰伦做代言，但谁让游戏圈与娱乐圈的规则不同呢！

我猜到了开头，却猜不到这个结局

国外的情况暂且不论，在中国动作类网游除了DNF一枝独秀外，其他的老的新的好的坏的都活的比较艰辛。虽然它们的原因各式各样，却总是绕不开外挂、鬼服和变态商城这几个字眼，就像在这个世界上有那么多的麦田怪圈，却无一例外都是用麦子压制的一样，它们死活离不开中国网游的弱根性，便……一去不回头地倒了。还有什么网游死得如此寂寞？不，没有谁比它更寂寞！可是即便如此，我们也不能否认它到来时曾经脚踏七彩云朵的辉煌。正如《大话西游》里所说的“我猜到了开头，却猜不到这个结局……”

DUNGEON SIEGE



执政官安贾莉是个传奇般的人物。在那些古老的传说中，执政官是火焰之魂，是创世主的侍者。然而成长于军队中的安贾莉并不知道她的身世——她是如何来到这个世界上，也不知道她的同族身上都发生了些什么

PC/PS3/X360

地牢围攻Ⅲ

■Dungeon Siege Ⅲ■动作角色扮演■Obsidian Entertainment■Square Enix■2011年5月27日■湖北Morgana



《地牢围攻Ⅲ》的确不是另一个“无冬之夜”，但也不怎么像是“地牢围攻”

告别了Gas Powered Games，“地牢围攻”开发权现在转交给了黑曜石——一个能把原创游戏做成一团乱，却凭借多个不错的续作扬名的奇怪工作室

《地牢围攻Ⅲ》从公布以来一直备受玩家的关注。既然是黑曜石制造，你可以期待它有饱满的故事、自由的选择和多样的任务等很“黑曜石”的东西，同时也保留了诸多ARPG的传统，比如俯视角，以鼠标为主的控制方式，捡尸体、刷装备等等。以黑曜石的话来说，这将是一款介于传统RPG与ARPG之间的作品，会为“地牢围攻”系列带来一次变革。

几个世纪以前，星之帝国的各个军团之间爆发了一场规模庞大的内战，这直接导致帝国的疆土四分五裂。在帝国的光辉陨落时，Ehb大陆成为第十军团的庇护之地。第十军团是帝国所有军队中最优秀的一支，他们在内战中极力保持Ehb大陆的完整。在战争结束后，第十团军的指挥官重建Ehb大陆，使其成为一个独立的国家。

多年以来，军团维护着Ehb王国的稳定与和平，Ehb王国逐渐变得繁荣昌盛起来，对权力的渴求使部分心怀不轨的人妄图改变王国的自主体制。国王遭到暗杀，人民开始责备军团。在杰妮·凯辛德（Jayne Kassynder）带领下，人民对军团展开了血腥的屠杀，摧毁他们的房屋，烧毁军团的教堂。在军团不复存在后，Ehb王国被划分为几个独立的城邦，大部分国土被杰妮·凯辛德占领，同时她还掌控了国家的教堂。此后她的势力迅速增长，致使尚存的皇族元老不得不撤退到深山中。

军团的后代已所剩无几，他们一直受到杰妮·凯辛德的追杀。“尊敬的奥多”是军团唯一幸存的战士，这个头发花白的老人建立了保护军团后代的地下组织，避免他们受到杰妮和疯狂民众的迫害。

现在，奥多（Odo）打算重建军团，他号召所有的军团后代武装起来，是时候将王国从杰妮·凯辛德手中夺回来了。

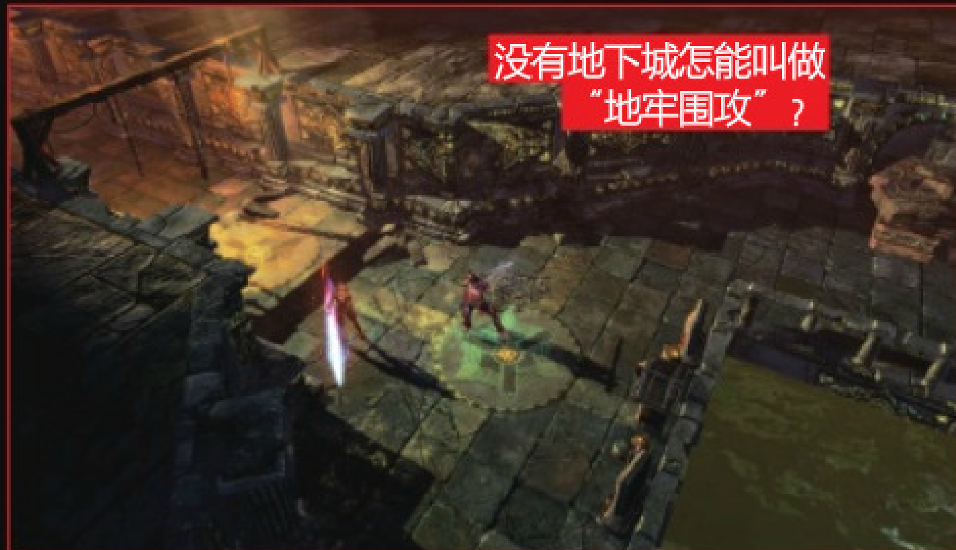
《地牢围攻Ⅲ》中可以选择4名人物投入冒险，目前官方只公布了其中两人——卢卡斯·蒙巴伦（Lucas



原本尊贵的第十军团遭到暴民血腥屠杀



卢卡斯的目标就是重建军团



没有地下城怎能叫做“地牢围攻”？

“尊敬的奥多”
是卢卡斯最佳的导师

双手剑的
击退技能之特写

一手持剑，
一手持盾

面对众多的敌人，能够
大范围攻击的双手剑是很好的选择

当卢卡斯使用单手剑和盾牌
作战时，攻击速度极快

遇到体形庞大的
敌人要掌握好攻击的节奏

法杖在安贾莉手中
也能使得这般出使入化

安贾莉法杖
的强大范围攻击

Montbarron）和安贾莉（Anjali）——的详情。他们一个擅长用剑和盾牌冲锋陷阵；一个更习惯使用魔法，而且具有人和火元素两种形态。看到他们的技能你会自然而然地想到，作为一款ARPG，毕竟战斗才是重头戏呀！

《地牢围攻Ⅲ》的战斗系统有技能和天赋这些常见的设定，你可以按自己的喜好来选择并升级，物理攻击和魔法相结合仍是最有效的攻击方式

让我们拿卢卡斯·蒙巴伦举例，他会使用两种战斗模式，技能包括冲刺攻击、击晕敌人等等。使用这些技能会花费“意志力”（Will），而普通攻击则可以增加意志力，显然这需要玩家掌握好攻击的节奏。防御则比较简单，只需滚动就可躲开绝大部分攻击。

你能够使用的每个技能都有两种发展方向，每种最高可升到5级。比如“刀锋冲刺”（Blade Dash）可升级为“流血”（Haemorrhage）和“精准”（Lightning Precision），前者可造成额外伤害并让敌人持续失血，后者可以提高致使一击的几率。你可以选择一种来发展，点数足够的话也可以并进齐驱。除了攻击技能，卢卡斯还拥有“宁静术”（Graceful Repose）这种可以恢复生命力的辅助技能。其它辅助技能包括增加力量、恢复意志力等，对战术是很好的补充。

战斗结束，你一定很享受拾取战利品的阶段吧！毕竟装备和护甲随便杀杀小怪就会散落一地，不过奇怪的是，从试玩版来看，游戏没有自动拾取的功能，捡装备的过程变得很漫长甚至很痛苦，而且角色的背包容量也很有限（看来制作组的本意并不是让你什么破烂货都捡回去）。当然就算你全捡了也不怕没处销赃，游戏中的商人很常见，除了主城中的店铺，还有游走在乡间野外的旅行商人倒卖装备。每更换一件装备，角色的外观就会随之改变，此外还有显示两件装备具体属性的对比列表，一目了然（话说……我怎么感觉就像在介绍一款网络游戏）。

《地牢围攻Ⅲ》日前向部分海外媒体提供了试玩。第一眼看到游戏的实际画面时，大多人对黑曜石自主开发的“缟玛瑙”（Onyx）引擎非常满意。它很好地


怎么，您还会中国武术？


Demo结尾，两位主角的相遇


洗劫钱财的强盗掉落的战利品也很可观

卢卡斯·蒙巴伦
Lucas Montbarron

卢卡斯·蒙巴伦是军团前领导人的儿子，卢卡斯由父亲的亲信（即“尊敬的奥多”）抚养成人，潜心学习军团中世代相传的战斗技巧，他的目标只有一个，那就是重组军团，再现家族的辉煌。卢卡斯擅长剑术，有两种战斗模式。当他装备单手剑和盾牌作战时，攻击速度快，可以打断单个敌人的攻击，同时使其陷入眩晕状态。当敌人数目众多时，卢卡斯会装备巨大的双手剑，攻击速度较慢，但可以横扫大范围内的敌人，并附带击退效果，是身陷重围时的最佳武器。

安贾莉
Anjali

执政官安贾莉是个传奇般的人物。在那些古老的传说中，执政官是火焰之魂，是创世主的侍者。然而成长于军队中的安贾莉并不知道她的身世——她是如何来到这个世界上，也不知道她的同族身上都发生了些什么。安贾莉可以在人型形态和火元素形态间自由转换。在人型形态下，她使用法杖或长矛作为武器，拥有突进、刺穿等多种攻击方式。在火元素形态下，她可以施展火焰箭的法术，伤敌于数米之外，还可引起类似点燃的持续伤害效果。







勾勒出一个奇幻的世界，色彩丰富，建筑物和人物都栩栩如生。

试玩版的主角是卢卡斯蒙巴伦。一开始，他接到去往巴伦庄园的任务，那儿聚集着一批军团的成员

穿越山间小路到达庄园时，眼前的景象令人震惊——庄园已陷入一片火海中。为了寻找起火原因和幸存者，卢卡斯义无反顾地跳入了火中。行进途中会有几个木桶供玩家练练手，熟悉下战斗的操作，最终你找到一名叫马丁（Martin）的军团战士，他让你去军团位于Rukkenvahl森林的据点寻找“尊敬的奥多”。这之后你将会遇到强盗和反叛者等货真价实的敌人，有趣的是，强盗们往往身携打劫而来的财物或货物，当然这些最后都流入了玩家的口袋。

见到奥多后，他没给你任何的喘息时间，让你去乌鸦村寻找逃亡的军团士兵。在途中我们升了一级，可以解锁新的技能，自定义技能的发展方向以及升级人物的基本属性。到达乌鸦村，守门人给我们严厉的警告，不许在村中生事。进村后会接受到游戏的分支任务，比如帮助被抢劫的商人和年老的婆婆。在这里我们遇见一名神秘的女性卡塔琳娜（Katarina），经过详细的询问（同样是“黑曜石式”的对话树），得知一些军团的成员被囚禁于附近的一个洞穴中。

在洞穴深处，我们找到了军团成员和囚禁他们于此的女巫维拉（Vera），她是试玩版中的首个Boss。在战斗中，维拉会熟练地运用各种法术，还会在区域间不停传送令你难以攻击；她还会用类似臭云术的法术阻碍你的攻击速度。打败她后，玩家在游戏中遇到的一个同伴会加入队伍，就是前文提到的安贾莉。不幸的是，试玩版结束于此，你没法操控安贾莉体验一下她的真实能力。

在正式版中，玩家将可以组成一支4人冒险小队。在单人流程里，玩家的所言所行都会影响NPC队友对你的看法和态度。合作模式中，其他3名角色会由真实玩家所控制。玩家也可以和一名朋友同屏游戏，然后连线寻找另两名玩家。只有主玩家才可以存盘、读盘、暂停游戏，其他玩家的机器上将不会留下存档记录。为了避免联机游戏时抢装备的情况，游戏中的装备栏是共享的，所有玩家都可以看到拾取的物品，高级装备只有特定的职业才能使用。

《地牢围攻Ⅲ》的世界并不是线性的，没有严密的关卡的划分，任务会围绕一个中心城市所展开，玩家可以随时重返主城或其它已探索的区域。但它并不是“上古卷轴”或“辐射”这种正统的RPG，玩家在探索过程中虽然发现也有不少岔路可以选，但在多数小路的尽头你只会发现一个宝箱。游戏的世界并不如你想象中的那么开放，玩家的脚步还是被约束在有限的区域中。这一点又点燃了我们在本文开始时的好奇——介于传统RPG与ARPG之间的变化到底是如何拿捏的呢？

为了保证游戏的号召力以及最起码的系列传承，黑曜石请来了系列的创始者克里斯·泰勒（Chris Taylor）担当本作的开发顾问。从目前所公布的资料和试玩版来看，《地牢围攻Ⅲ》的确不是另一个“无冬之夜”，但也不怎么像是“地牢围攻”。游戏在5月底就会发售，这次变革的结果是好是坏，我们很快就可以知晓了。

PC/PS3/X360

孤岛危机2

■Crysis 2■射击■Crytek■Electronic Arts■2011年3月22日■江苏 防弹手柄

“孤岛”二字与城市巷战的背景毫无违和感，游戏的全部故事均发生在纽约这座被哈德逊河、东河、西水道分隔的“孤岛”上



2023年，沉沦的曼哈顿岛


欢迎来到纽约，欢迎来到战场



还能有什么更大的突发新闻？

《孤岛危机2》的外观是华丽的，故事却无比黑暗，你可以将它视为无比绝望版的《独立日》（Independence Day）

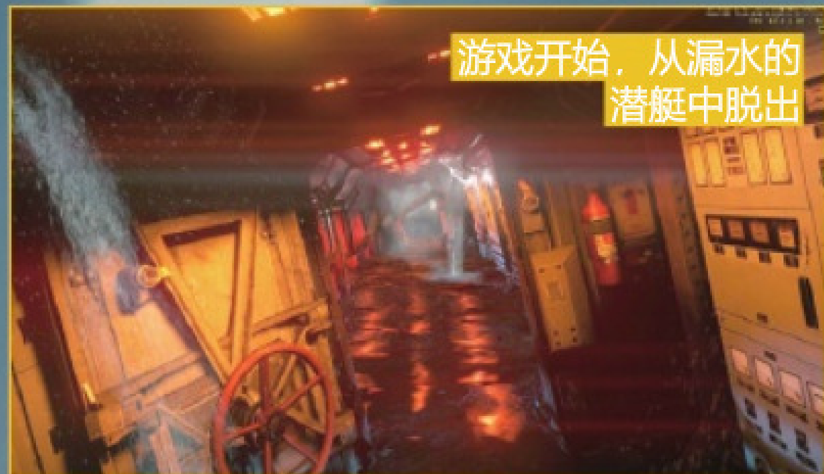
是的，这次再也没有会往外星人主机里种木马的犹太科学家、开着F/A-18狠揍外星人的黑人飞行员，或是演讲一结束便利用“让领导先走”的机会溜上飞机，然后也去狠揍外星人的美利坚大统领阁下。

2023年，也就是在《孤岛危机》故事的3年后，异形对地球发动一系列的毁灭性攻势，伦敦、东京、里约热内卢等大型城市已经化为一片焦土。在本作故事开始时，美国政府已经在大型城市开始强制撤离行动。在被清空的纽约市内，依然有一群名为Crynet System的特种兵在进行某种不可告人的活动。玩家与3名陆战队员的任务是查明Crynet System秘密活动的真实目的。Crynet与异形间的交战，同玩家所属的小队并没有关系，但如果被二者中的任何一方发现，那么就会立刻受到他们的攻击。

是的，跟丛林彻底告别吧！其实本作中文译名的“孤岛”二字与城市巷战背景毫无违和感，游戏的全部故事均发生在纽约这座被哈德逊河、东河、西水道分隔的“孤岛”上，而台译名《末日之战》这次不可避免地成为了《末日之战2》，不知道究竟要末日到哪一天。和当年第一、第二集同样分别发生在丛林和纽约的《铁血战士》不同的是，尽管Crytek的首脑Cevat Yerli表示本作的异形同出现在初代荒岛上的那群怪物“同宗同源”，但无论是外形还是战力方面均没有太大联系。外观上的主要区别在于长着反关节的长腿，这使得它们能够在面临火力打击的时候迅速找到掩体，而不是像前作那样在空中盘旋，沦为轻重火力的活靶。除此之外，外星人这次投入了大量的海陆空重装备，以及从“赛博坦星球”穿越来的步战机器人。如果大家还有印象的话，应该还记得一代的那种蓝色异形对地球环境极端不适应，它们只适合在高寒环境下生活，为此还改变了初代小岛的气候，不过现在纽约的温带气候显然对它们而言已经是压力不大了。

在登场角色方面，前作主角Jake Dunn（绰号“游牧人”）将不再继续出演《孤岛危机2》，本作主角将是一名


简洁的主标题画面


游戏开始，从漏水的潜艇中脱出


贴满寻人启事的告示板，美式灾难片的必备道具


主视角过场的演出效果很有大片气场


水不再是阻隔玩家行动的无形壁垒，断崖也不是

新生代士兵Alcatraz。在早期流程试玩中，Alcatraz会遇到一名坚守在废墟中的科学家Nathan Gould，他会告诉玩家，Crynet的目标是从坠毁在纽约市的外星飞船中提取异形DNA样本，并将外星武器用于非法逆向研究。在接下来对Crynet总部的潜入战中，主角会被同样身着纳米作战服的特种兵逮捕，但可以利用异形来袭引发的混乱逃出生天。

《孤岛危机2》的另一名主角是大家比较熟悉的Laurence Barnes（绰号“先知”）

Barnes少校在前作中担任猛禽小队（Raptor Team）的队长，经历过Lingshan岛异形爆发事件的全过程。在作战中一度失踪，是主角“游牧人”将他从外星飞船中解救了出来。在回到“宪法”号航母（USS Construction）后，Barnes并不想苟且偷生，他从机库中偷窃了一架垂直起降飞机回到了战场，随后美军就用战术核弹袭击了小岛，Barnes生死不明。到了《孤岛危机2》中，这位黑人硬汉穿着Nanosuit 2.0战斗服，带领一支新的小队前往纽约。“这不是你们所想象的战争，任何你们所习惯的武器和战术将统统失效。”大叔在预告片中向新组员们渲染敌人的强大，顺便自恋一下自己如同CoD中的Price大叔一样打不死的传奇经历。

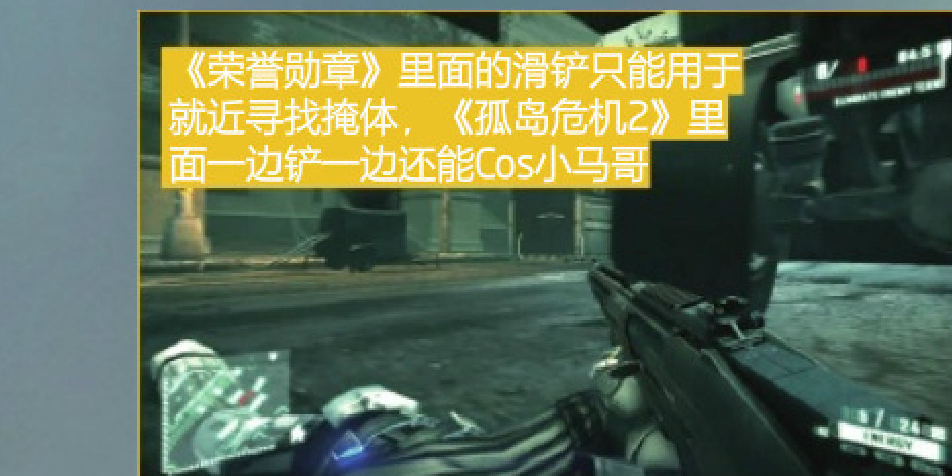
《孤岛危机2》将大量的精力放在多人模式的开发上。多人Beta测试的一个焦点是Nanosuit 4种特殊技能是否会给多人模式的平衡性带来影响。在实战中我们看到，启动隐身功能后，角色并不是完全消失在空气中，而是类似于“铁血战士”的光学迷彩，依然可以通过扭曲的轮廓来判断使用者的位置，只是比较费眼神罢了。由于Nanosuit有探测隐身和Camper的视觉增强模式，因此寄希望于“你看不到我”的守株待兔者将会死得很难看。就如大多数FPS的多人对战一样，《孤岛危机2》依然要求玩家们在不停的跑动中进行快节奏的对抗。

除了跑、跳和探头这些FPS中的常见动作以外，《孤岛危机2》还有许多从动作游戏中借鉴来的设计。在快速跑动过程中按下“卧倒”，角色就会像主机上《绝对征服》（Vanquish）的主角那样施展“火箭滑铲”动作，在这个过程中你可以从容地控制武器开火，将依托掩体疯狂开火的敌人杀个措手不及。此外在“Pier 17”这张码头地图上，角色还能游泳——是的，再也没有一道无形的墙阻止玩家们下水了，你能以潜水的方式隐藏自己，杀敌人第二个措手不及。但在多人对战中，我们没有发现氧气槽之类的HUD内容，不知道制作组对扮演“水鬼”的玩家是否有制约措施。

回到单人流程上，通关一代的老玩家们想知道剧情发展如何，比如主角能否找到幸存的战友，Lingshan岛的结局是什么样的，这些问题随着场景更替彻底变成了浮云。本作剧本由科幻小说作家Richard Morgan撰写，在更换舞台、编剧易人后，本作的故事基本算是另起炉灶。现在串起两作剧情的不是场景和主角，而是那件当初让玩家们惊呼其为“外星科技”的纳米作战服（Nanosuit）——本作直接告诉大家，它确实是一件外星科技！

“孤岛2”的故事揭示了当初一代主角Prophet在Lingshan岛还身负一项纳米服制造商下达的机密任务——进入外星人活动的核心区域，获取关键数据，打造“斯巴达”式的超人军团以对抗异形入侵。纳米服在让Prophet大杀四方的

本作的画风同一代迥异，色彩鲜艳、场景干净，犹如是《镜之边缘》中那座城市的灾难版


《荣誉勋章》里面的滑铲只能用于就近寻找掩体，《孤岛危机2》里面一边铲一边还能Cos小马哥


一局多人对抗开始，屏幕上的显示真丰富……



场景里的一切物体都是袭击敌人的武器，比如这辆出租车

同时，也在逐渐感染和破坏Prophet的身体，直到变成只能依靠纳米服维持意识的活死人（同无脑的丧尸们是反过来的）。

本作的主角Alcatraz同队友乘坐潜艇，在经过哈德逊河下游的时候突遭外星人袭击，在弥留之际被Prophet所拯救

但此时这位超级战士也即将被病毒摧毁全部的意识，并且还被CryNet特种兵追杀。他将纳米服交给了新任主角，为其灌输“拯救博士，阻止外星人”的意识之后（对，跟《黑色行动》中Reznov对Mason所作的一个样，现在都流行玩Inception），Prophet举枪自杀，完成了革命火种的传承。接下来的故事，就要由玩家自己去体验了……

作为专门为“未来硬件”开发游戏的Crytek的最新力作，玩家预料中的“显卡危机2”其实并没有那么可怕，如果你的配置能应付前作和资料片《弹头》，那么在以相同画面设置运行本作的时候，还会有约20%左右的性能提升。以我手上AMD速龙ⅡX4和Radeon HD 4850的落伍配置去跑，在1080p画面、特效Advance的设置下竟然可以保证基本流畅。这一方面是托了主机版的福，导致Crytek不敢在技术炫耀上跑得太远。另一方面也同场景的变更有一定关系，城市封闭场景，以及夜景、室内场景的增多，运算量上要降低不少。觉得画面不符合期待的高端配置玩家在看到泄露版截图后也不要失望，因为它只能启用DX9模式（而且总是爱崩溃，不愧是泄露版），相信在DX11以及手动修改配置文件后的“孤岛2”又会是另一番景象。

本作的画风同一代迥异，色彩鲜艳、场景干净，犹如是《镜之边缘》中那座城市的灾难版，尽管外星人的入侵让纽约变成了一座死城，但置身于其中丝毫没有压抑和末世感。即便是在DX9模式下，也可以看到本作画面的基础相当好，枪体建模、角色动画、场景细节、流体效果都体现了极高的水准，同目前顶尖FPS的画面相比丝毫不落下风。

Crytek当年一出手便技惊四座的《孤岛惊魂》（Far Cry），本质上就是一个图像引擎的技术演示，到了“孤岛”初代的时候开始重视游戏系统的设计，本作是Crytek首次涉足家用机FPS开发，根据


去掉了这支枪，难道不像是《镜之边缘》么！


贴近地面，贴图和纹理并不会明显模糊，DX9下的细节依然很强大



每隔一段距离就有这种弹药补给站的存在



使用ACOG镜没有前作的光学畸变效果，这可能是因为泄露版只有DX9一种模式


光秃秃的皮卡汀尼导轨上可以安装各种战术组件

主机平台“打枪游戏”用户需求对游戏框架进行大幅度调整，也是不可避免的了。主机FPS玩家无法适应“孤岛”初代那种“将你往岛上一丢，除了交代任务就啥也不管”式的沙盘玩法，况且无缝连接的地图、庞大的场景对游戏机的性能而言也有些勉为其难，于是本作便变成了我们所熟悉的CoD式封闭场景任务制。

看到这你也许要问：“Crytek当初不是说二代依然要搞Sandbox么，这不是坑爹吗？”

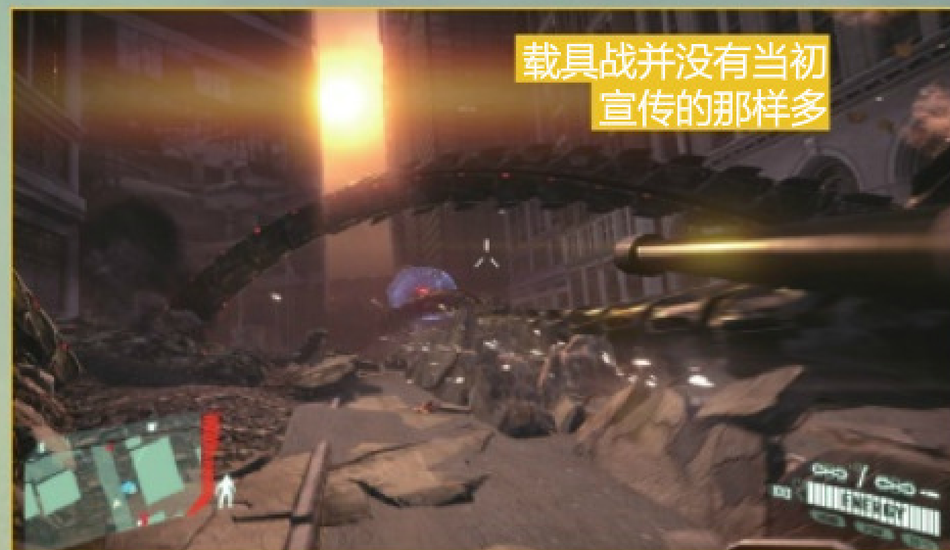
先不要急！本作的“沙盒”体现在完成任务的多种方式和行动路径的选择。正是因为纳米服赋予了主角进行超级跳跃的能力，使得CoD那种靠半人高的木桩、栅栏、杂物就将主角行动给圈死的方法失效了，玩家既可以以硬桥硬马的方式直线突入，同时也可以在断壁残垣中寻找隐秘的路径，杀敌人一个措手不及。

由于瞄准精度的缺陷，家用平台FPS很少会使用传统的“Run & Gun”游戏方式，更强调ACT的机会判定和对主角特殊能力的运用，“光环”系列就是其中最典型的代表，而“孤岛”战斗系统的核心——纳米服同主机FPS的这些特色是吻合的。为了让本作更加符合拿手柄玩射击游戏的玩家们的口味，此次制作组将纳米服的状态简化为3种：普通、装甲和隐形，超级跳跃和冲刺跑已经被“内置化”，二者可以同3种状态自由组合。玩家在启动“遁形”和“铁布衫”状态的情况下依然可以进行冲刺跑和超级跳，分别让玩家演绎《超级忍》（Shinobi）主角秀真的高速杀阵，或是史泰龙爷爷擅长的狂突猛进。此番加速跑技能还与城市场景完美结合到了一起，这让本作复制《镜之边缘》中的“跑酷”变得顺理成章。

在“枪枪枪”的老本行上，本作呈现出了极大的进化：手感非常类似新《荣誉勋章》的“松脆感”，子弹从出膛、飞行到穿透不同材质的过程非常清晰，尤其是命中后那种枪枪入肉的感觉相当到位。要知道本作所使用的均为原创武器，并且很大一部分敌人是外星人，在枪感上能做到这个份儿，制作组的诚意可见一斑。除了上述改进以外，本作的流程还融入了类似RPG的玩法：射杀外星人后可以得到用于升级纳米服各项功能的支配点，此外还能解锁枪支的战术配件。P


当你腹背受敌时，视野的清晰度也会大受影响


《孤岛危机2》的多线程是如此实现的


载具战并没有当初宣传的那样多

PC/PS3/X360

龙世纪 II

■Dragon Age II■角色扮演■BioWare■Electronic Arts■2011年3月8日■北京 李孟安



《龙世纪 II》毫无疑问将是今年开年最值得期待的RPG。它不仅将成为一个传说的回归，更能让你毫不犹豫地响应心中的呼唤，成为这个全新传奇的主角！



了解英雄下落的矮人瓦里克现在落入了教廷手里……



令教廷搜寻者卡珊德拉疑惑的是，究竟英雄霍克身上隐藏着怎样的秘密？



英雄的头一个故事好像不太适合卡珊德拉的胃口

“无论在怎样的时代里，你都是个天赋重任的人，你将成为英雄……

时光难以侵蚀你的身躯，刀锋与箭矢也要在你面前退避三分。人们为你的战呼而热血沸腾，将你的背影作为处世楷模。即使手握王权，即使佩戴了冠冕，在你的传说面前也要俯首称臣……”

英雄传说是所有成年人心底保有的最后乐土。用流行语来说，每个在办公楼里累死累活的阿宅，上辈子都是个魔武双修、杀龙如砍瓜切菜的绝世霸者！英雄这个名字，就意味着用单手挥舞等身长的巨剑、身着堡垒般的重甲，迎着暴风雨般的箭矢毫不退缩，同时用火球与闪电把蜂拥而至的敌人烧成货真价实的炮灰。

从《龙世纪——起源》开始，BioWare就执意要恢复黑岛时代所缔造的美式RPG的辉煌——史诗奇幻的回归，“博德之门”的后继者，6位数的剧本文字量，还有数不清的对话分支。游戏制作人们费尽心思要唤起每个成年人内心深处对英雄情结的向往。

“成为活的传说！”在美式RPG复兴的滔滔浪潮降临时，BioWare趁热打铁，迫不及待地展开了《龙世纪 II》的宣传。忘记《起源》开头有些冗长的种族起始故事吧，《龙世纪 II》更倾向于讲述脍炙人口的英雄传说，讲述一个凡人怎样成为英雄，以及一个英雄如何改变世界的故事！经典叙事的回归，黑暗、血腥、暴力，再加18禁——还有比这更带感的RPG么？

所有传奇都始于诗人才思盎然的笔墨之下。然而有趣的是，《龙世纪 II》的故事却是在一次审问中拉开序幕：

我们的放债者、弩手、饭桶兼吹牛大王，矮人瓦里克（Varric）——落入了圣堂武士卡珊德拉（Cassandra）手中。卡珊德拉一直在为教廷搜寻“柯克壁垒英雄”霍克（Hawke）的下落。看起来不幸的瓦里克似乎知道英雄的下落。于是矮人开始了他的讲述——

在面临故乡罗瑟琳（Lothering）的毁灭时，霍克和他的亲人很快发现自己被潮水般的黑暗种所包围。不过身为天命选择的英雄，霍克不废吹灰之力地粉碎了黑暗生物的战线，他旋舞着手中的巨剑，一刻不停地砍杀、砍杀接着砍杀，只有在发











出振奋人心的战吼时才停下来。霍克和他的弟兄们屠杀了一波又一波黑暗种，并在一只食人魔试图释放巨龙前阻止了它……

“放屁！”卡珊德拉粗暴地打断了对话。“告诉我真相！”

看来她知道的还不少。瓦里克的故事只得重新开讲……

与前作截然不同，在《龙世纪Ⅱ》中玩家们将再也不用被纷繁复杂的种族背景所困扰

你所扮演的英雄人物早已一锤定音——霍克（Hawke，这是主人公的姓氏或绰号，性别依旧由你决定）。他（或她）将成为改变世界命运的天选之子。

曾经毁灭世界的枯潮（Blight）再次降临，恶魔即将苏醒，恐怖的黑暗生物摧毁了霍克所居住的罗瑟琳。英雄霍克不得不和他的妹妹贝珊妮（Bethany）逃离故土。横跨十年间，他以自己的无数冒险最终赢得了“柯克壁垒的英雄”之名。玩家们将在不同人物的叙述中扮演不同的霍克。

这种奇特的叙事方式神似黑泽明的《罗生门》。透过叙事者的眼光，勾勒出霍克传奇人生的不同经历与不同层次。他被称为“英雄”，但问题是：被谁？

英雄之所以成为英雄，并不因为他所缔造的胜利，而在于每一个传颂他故事的平民。尽管每张嘴所描述的传说都有些走样，但却让英雄永生不死，成为人们心中的纪念碑。在《龙世纪Ⅱ》中，霍克的故事并不仅仅只是道听途说的谣言，那些曾和他并肩对敌的战友们将会成为传说的见证者，也在不知不觉中塑造它。

对于商人瓦里克而言，霍克的故事是一个茶余饭后绝好的吹嘘材料，充满了豪快的战斗，惊人的神器以及面目狰狞的恶魔，当然最终他们都要成为霍克大爷成名的垫脚石。而在艾芙兰·瓦伦（Aveline Vallen）的眼里，霍克的英雄之路是一刀一剑，一步一踏实打实的奋斗，是篝火边对练的身影和战场浴血的结果。当圣堂武士卡珊德拉造访众人之后，也许她也会捕捉到一个关于英雄如何成长的故事版本。

《龙世纪Ⅱ》绝非和《龙世纪——起源》毫无关联的孤立之作。在霍克的纵横冒险中，将有不少《起源》的角色成为他的战友（或对手）。这之间的交集似乎








荒野女巫以更华丽的姿态登场，她会在主角的回忆中现身


一代里伊莎贝拉虽无罗曼史，但却能引发不可言说的剧情……


更可怕的是还有禁断情节……


勇猛的匕首贼伊莎贝拉


脑补一下这个情节：芬利斯和霍克……

更能显示出两代故事间的关联，也展现了剧本作者刻画这个恢宏世界观的野心。

艾芙兰·瓦伦（Aveline Vallen）

艾芙兰·瓦伦是个货真价实的战士，剑盾同使的高手。身为流放骑士的女儿，她的父亲也许厌倦了道德教条，总之艾芙兰没有在父亲的训练下成为骑士，但却拥有了连骑士都要逊色的战斗技艺。她是霍克在罗瑟琳居住时的邻居，嫁给了一名教会的圣堂武士。

芬利斯（Fenris）

相信我，这位白发帅气的精灵小哥的名字并不是碰巧和北欧神话中吞噬奥丁的魔狼同名。从履历上来看，他的实力绝对媲美于那条疯狗。芬利斯曾是泰文特帝国（Tevinter Imperium）某个法师的奴隶，莱瑞姆（Lyrium，背景中作为魔法触媒的一种矿石，可以替武器附魔）在他的血肉中燃烧，同时魔法也剥夺了他的记忆——这让芬利斯成了一件活武器，并最终利用自己的力量挣脱枷锁。现如今他举目无亲，初来乍到，而前主人则要绝情地赶尽杀绝。这样价廉物美给顿饱饭就出死力的打手小弟，身为主角的霍克怎能不纳入麾下？（关门！放狗！）

伊莎贝拉（Isabela）

伊莎贝拉是横行两条海岸线、4个国家的著名海贼。精于匕首和挑衅的她，同时知道怎么才能让刀子和嘲讽在敌人心里刺得更深。伊莎贝拉很少会在一个地方逗留很久，不过当她的“Siren's Call”号损毁时，她只好暂时满足于在柯克壁垒里劫掠——也因此成了遭遇霍克的契机。那个在《起源》的酒馆里出没的女海盗，可以和一代主角有过一夜情缘的女人，如今将会加入霍克的冒险队伍——更可怕的是，她男女通吃。所以期待有关她的罗曼史吧！

瓦里克（Varric）

交谈就是交易，吹嘘则是专长——瓦里克大爷不费吹灰之力就能编出或吹破一个传奇。由于出生在商业行会中，这个矮人从来就不了解自己老家，也压根没碰过石工。瓦里克喜欢旅馆的壁炉，永远满当的酒杯，一群听众和一个值得添油加醋的话题。只要你喜欢，他能毫无虔诚之心地编出一个宗教传说。真相嘛，不就是一种商品而已。历史确实是由胜利者书写的，不过也常常由瓦里克来书写，由他来决定谁胜谁负。假如你要做生意，你得去找他哥哥巴兰德（Bartrand）；如果你希望被人铭记，那还得靠瓦里克来帮忙！

芙莱梅斯（Flemeth）

荒野女巫再临！这个可亲的老奶奶在上一代故事里被不知好歹的主角给做掉了。但我们知道，老巫婆是用类似大蛇丸的方式不断附身延寿——理所当然不能被就这么领了便当。按Morrigan的理解，芙莱梅斯把她送给主角的目的就是为了让她更强大，然后能占据一个更强的肉体。在宣传视频中，我们听到了她苍老的声音讲述旁白，更关键的是，在一掠而过的镜头里，芙莱梅斯以更妖艳的姿态从天而降（看来得到了新的身体）——出现在霍克的回忆里，看起来这一代里的荒野女巫将成为世界阴谋的关键人物。

在瑟达斯充满鲜血与灰烬的大地上，国家的兴起与灭亡宛如天上繁星明灭不可胜数。每一次枯潮的降临，一个古神的苏醒都意味着一次文明的浩劫

而从泰文特帝国兴盛时代挺立至今，柯克壁垒的险要地势令它幸免于难。而今它将成为英雄传奇所上演的舞台。


迷宫般的下城区


矮人的杰作——地深之路


除了吹牛之外，瓦里克似乎颇有些改造发明的天分，也许这次靠他能整出一把"要你命3000"


上等人自认"安枕无忧"的上城区


本作最早公布的场景——柯克壁垒

柯克壁垒（Kirkwall）

每一艘穿过柯克壁垒的船只首当其冲都要看到它那标志性的绝壁——这座城市也因此得名。事实上，这座古老的城市也正是以构成绝壁悬崖的黑色岩石筑造而成的，巍然耸立在绝壁之上。城墙之上则是描绘守护这座城市的邪恶古神们（Old Gods）的浮雕。多年以来，教会已经抹去了许多这类雕塑，但要全部摧毁就难上加难了。

一条峡湾深入这座悬崖，船只则通过这条黑暗的长廊在百尺绝壁的包围下驶入城市深处。峡湾两侧矗立着两座宏伟的青铜雕塑"壁垒双子"。通过雕像与岩礁上的灯塔拉起一根巨大的锁链，构成了整个航道的标识。作为海上通路的要冲，柯克壁垒始终被频繁更迭的统治者所掌握，此处充斥着通行费、税金与各种名目的勒索。而政治上的背叛更迭则更像是海底暗流那样汹涌不断。

上城区（Hightown）

柯克壁垒的绝大多数居民都生活在上城区里，这群平民从不去考虑下城区里的民生疾苦，只是偶尔抱怨从下城区铸造厂或古老矿坑里飘来的恶臭。上城区的居民坚信自己的生活安全无忧，并非因为他们相信城墙牢不可破，而是因为他们知道侵略者要攀过下城区才能伤到他们。而考虑到下城区复杂构造……这也算是个不可能的任务了。曾有不少血腥的战斗在上下城区狭窄的阶梯上打响，但几次战争期间上城区总是挺了下来。也许富人总能幸免于难，但他们并没有理解，上下城区之间的阶梯是他们唯一的逃生之路。

下城区（Lowtown）

任何一个刚刚踏入柯克壁垒的外地人都会发现，下城区就是一座巨大的迷宫。无止尽的窝棚和迷宫般的巷道眼花缭乱。这里曾是所有奴隶的聚居地，但如今聚集在这里的贫民们已经得到了一种比上不足，比下有余的满足感——他们显然还算不上整个城市中最倒霉的人群。因为真正万劫不复的社会渣滓们全都住进了黑暗城区（Darktown），所谓的黑暗城区其实就是阴森恐怖的下水道。

绞刑庭园（Gallows）

受刑奴隶的雕塑充满了整个绞刑庭院，它是柯克壁垒在历史中遗留下的恐怖遗物。很可惜，这些死刑犯雕像并不是什么对死难者的纪念碑。庭园中每个角落的恐怖雕塑都是为了彻底粉碎受刑者的意志而竖起的。曾经有一段时间在这座庭园里每一刻都在执行死刑，尸体如林般悬挂在绞架上来不及取下。接踵而至的奴隶将看到有什么样的命运在等候着他们。

地深之路（Deep Roads）

地深之路是由矮人筑造，将他们庞大的地底城市连接在一起的隧道网络。理所当然了，这群热爱打洞的家伙不停地挖着挖着，总能挖到自己生命中意想不到的灾难——比如沉睡的恶魔龙啊……如今整个地深之路全都掌控在黑暗种生物的手中。而胆敢踏入这些隧道冒险，并全身而退的矮人都辛酸地表示：随着时间推移，古老的邪恶就像侵蚀人体血脉的病毒，在其中散播得更广了……

即使你没有玩过2月底发布的《龙世纪Ⅱ》Demo，通过官方截图你也会看出来，本作的战斗风格更炫更暴力

霍克运使的形似德国双手剑的奇特武器，兼具法杖与战剑的功效，而我们的英雄也远比《起源》里更强悍，魔武双修似乎成了一件轻松自在的活儿。霍克双眼


你在Demo中应该见过了
这种比葛洛客更高大恐怖的战斗种族


黑暗种里
智力最高的暗使


霍克的小队在攻击一个
巨大的岩缚灵


场景和人物的
配色比前作舒服了很多


火球、焚风、闪电还有巨剑乱舞，
你还敢更全能一点吗？

中燃烧着血魔法的力量，这也许暗示着他身后有更为黑暗的宿命。

想像一下，当你用战士般的身手挥舞重量惊人的巨剑，将食人魔坚硬的脑壳一斩为二时，你空闲的手掌更能像天上众神那样投掷闪电，点燃烈火——还有谁会怀疑那些黑暗种生物的下场？

暗使（Emissary）

作为黑暗种里智力最高的生物，暗使都是天生的术士，他们能施展许多血魔法。之所以被称为“暗使”，是因为传说这种生物能开口说话，不过他们并不和族群之外的生物交谈。虽然人们认为暗使只在枯萎天灾（Blight）降临时才会出现在地表，不过只要在地深之路里走得够远，就随时会碰到这些妖怪——而你一定会为此感到后悔的。

赫洛客（Hurlock）

比葛洛客更高大，赫洛客粗具人形，但有着恐怖的力量与体格。在枯萎天灾发生时，地表会大批出现这些怪物，它们装备着从阵亡士兵身上掠夺来的粗劣盔甲，而有证据表示，他们也会打造和修理自己的武器。这群黑暗种生物是行走的瘟疫，赫洛客双眼里流出的黑色脓水让它们苍白的脸庞显得平坦。

岩缚灵（Rock Wraith）

矮人传说里，一些被石头拒绝灵魂的堕落矮人，命中注定只能以半生物的不死形态在地深之路间徘徊。这些生物就是岩缚灵，它们是饥渴与愤怒的生灵。尽管大多数人认为岩缚灵是个传说，但逃出地深之路的半疯的幸存者则声称，它们是由活岩石组成扭曲身体的类人生物，那对充满恶意的双眼在黑暗中闪闪发光。

阔步者（Strider）

这些大型的蜘蛛状生物以粗大的四肢站立，移动速度十分惊人。它们能喷吐腐蚀性的毒液，并飞跃至猎物背后。这些生物乃是致命的守卫者，常常和精灵失落的古老文化雅伦珊（Arlanthan），以及那些迷失在精灵历史中的时代联系在一起。

> 从《起源》开始，BioWare就热衷于营造海量的分支剧情，给你数不清的选择

英雄史诗可以复杂沉重得像四卷本而且正在等待续写的《冰与火之歌》（A Song of Ice and Fire），也可以像如今《龙世纪Ⅱ》那样用电影剧本式的明快节奏来表现剧情。

为了免除玩家的“文字阅读不能综合症”，设计师们采用了《质量效应》式的对话轮盘：6个代表不同对话态度的图标——你可以开口要战便战，也能轻佻地挑逗各种攻受盟友，或干脆嘲讽他们——今次你不再需要成为队友关系的调和剂了，不用夹在大L和M女之间为取舍他们而左右为难……在《龙世纪Ⅱ》里你既可以和队友发展友善关系，同时也能建立对抗关系，以斗气冤家般复杂难舍的感情留住他们（闹心啊……）。

尽管《龙世纪Ⅱ》在游戏对话方式上颇有革新之举，但充满电影感觉的战斗镜头、比前代改善很多的美工水准以及华丽的光影效果却依然会是游戏最大的卖点。毕竟在这个外貌协会成员满世界跑的时代，绝少有玩家会透过朴实无华粗糙亲切的游戏画面去认识一款游戏的可玩性——没错，因此《龙世纪Ⅱ》毫无疑问将是今年开年最值得期待的RPG。它不仅将成为一个传说的回归，更能让你毫不犹豫地响应心中的呼唤，成为这个全新传奇的主角！

PC

战锤40,000—战争黎明 II 之报应

■Warhammer 40,000: Dawn of War II - Retribution■即时战略■Relic■THQ■2011年3月1日■湖南 兔子半妖


远近搭配，魔武双修的混沌星际陆战队4位主角


这种场面就是DOW系列的特色之一，千万别惹女人！


爱莱托克方舟的服装配色就是这么黄这么暴力

我在为《战争黎明 II ——混沌崛起》（Warhammer 40,000: Dawn of War II - Chaos Rising）写评论的时候就曾提到过

既然游戏的单人战役里出现了大量帝国卫队（Imperial Guard）的NPC，那么下一部资料片中帝国卫队就必定会作为可选势力出现。理由很简单：水雷社是绝对不会浪费这么多人物建模的，从《战争黎明》的第一作起，水雷社就一直坚持这个路线不动摇，然后到了《战争黎明 II》的第二个资料片他们也还是不动摇。反正偏好用重武器洗地的玩家颇多，帝国卫队出现在《报应》中也是众望所归。

《报应》的剧情依然十分简单：为了一劳永逸地解决敌人对奥蕾莉亚的入侵，帝国高层准备下达灭绝令，用飓风鱼雷和病毒炸弹对奥蕾莉亚的每一个星球进行高温消毒——这也就是这部资料片副标题“报应”的由来：出来掐帝国，是迟早要还的……当然，没有人会愿意傻坐着被高温消毒，唯一的逃脱消毒方法，就是在消毒开始之前分出胜负……

对对战爱好者而言，游戏的单机剧情好坏与否无所谓，重要的是对战好玩。《报应》已经于中国农历兔年的正月初一开始Beta版测试，曾购买系列产品的玩家或游戏社区的成员都可以获得进行Beta测试的密钥。下面就介绍一下《报应》中各个势力的主要人物和战斗单位：

帝国卫队主要人物和战斗单位：

卡斯托将军（Lord General Castor）

帝国方面仍然有一个人想要力挽狂澜，抢在灭绝令下达之前夺回奥蕾莉亚，他就是奥蕾莉亚的帝国卫队最高指挥——卡斯托将军。卡斯托将军是一个偏向支援的英雄，他能够提供治疗，补充兵员，甚至召唤空投——黎曼鲁斯主战坦克。

卡塔昌之魔（Catachan Devil）

卡塔昌之魔来自丛林行星卡塔昌，这些以丛林战能力闻名的战士身经百战，擅长在近战用匕首和战斗刀格杀敌人。通过使用品种繁多的武器，他们可以适应各种战斗的需要。他们的造型肯定会让你想到那个叫做兰博的大叔……

步兵小队（Infantry Squad）

最基本的远程射击部队。他们能够装备标准的激光步枪（Laser gun）与防


多炮塔党徒膜拜的圣物——毁灭之刃超重型坦克


瓦尔基里炮艇机，看到这个场面就想到《飞行的女武神》


每个阵营每个角色都有一堆装备可以换，这些刷装备狂可以过瘾了

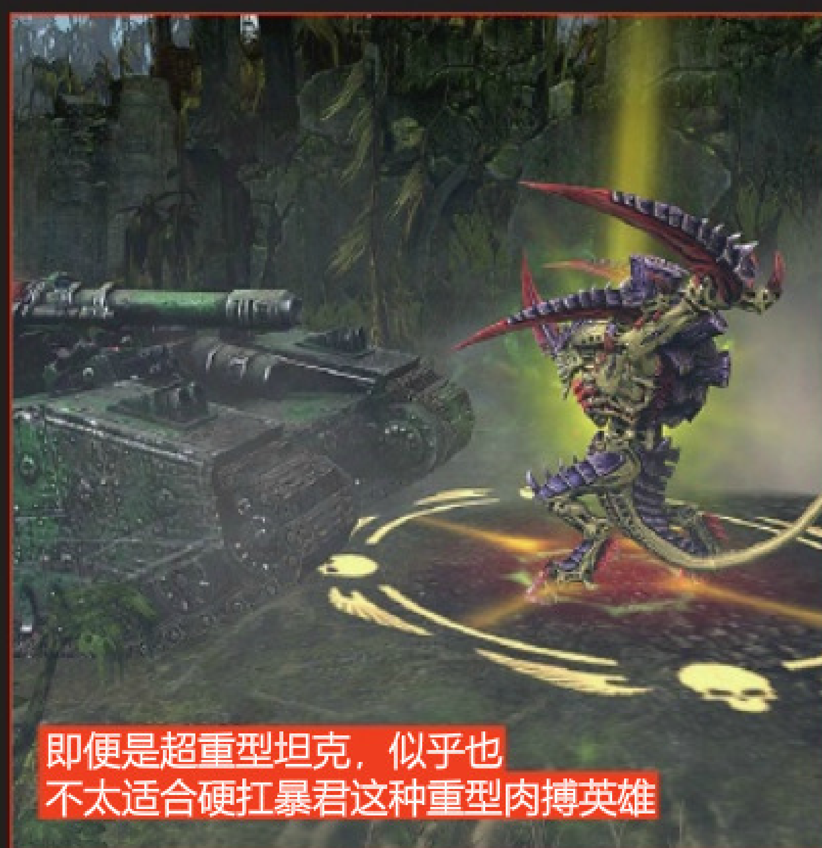


卡斯托将军似乎是所见到的第一个以“奶妈”形象出现的主角


血旗船长大人乱砍四方的英姿——劣者，来呀，看我砍你呀！


有了救赎者坦克，终结者们腰不酸，腿不疼，敲人也更有劲了！


政委的存在是帝国卫队的一大特色，在前作中，一旦政委的枪声响起，通常就会有一位敌人的英雄被帝国卫队士兵们的光枪攒射至渣


即便是超重型坦克，似乎也不太适合硬扛暴君这种重型肉搏英雄

弹护甲（Flak Armor），可以有效地对抗敌人的射击部队，但在近战中却相对疲弱。步兵小队中可以加入士官和政委，从而提高他们的战斗力。

重武器小队（Heavy Weapon Squad）

重武器小队装备了重型爆弹机枪（Heavy Bolter），能轻易地压制住一大群的敌军步兵。但重型武器都有一定的射界限制，而且需要花费时间来架设。重型爆弹机枪可以升级成大威力低射速的激光炮（Laser Cannon）或是威力与射速都十分均衡的自动炮（Auto Cannon）。

食人魔小队（Ogryn）

由于世代生活在重力异常的星球上发生了变异，他们身形庞大，就像是传说中的食人魔，因此使用的也是沉重到足可以当做锤子来砸人的撕裂枪（Ripper）。擅长近战，可以高效地击败敌人的射击部队。食人魔小队中可以加入骨盔队长。

暴风突击兵（Storm Trooper）

暴风突击兵是帝国卫队中最精锐的战士，他们身着甲壳式装甲（Carapace Armor），配备了足以射穿动力装甲的热线步枪（Hot Shot Laser）。在接受升级之后，他们的火力将更加强大，足以对抗各种类型的敌人。

毁灭之刃超重型坦克（BaneBlade Super Heavy Tank）

这种超重型坦克上配备了数量惊人的武器——3个双联重型爆弹机枪，两门激光炮，一门攻城炮（Demolisher Cannon），一门毁灭之刃加农炮和一门共轴自动炮，火力旺盛。

毒狼轻型战车（Banewolf Light Tank）

与它的前辈地狱犬战车类似，毒狼的任务也是消灭那些隐藏在掩体中的敌人，但它装备的是化学毒剂喷射器。

奇美拉步兵战车（Chimera IFV）

奇美拉是帝国卫队士兵们的战场巴士。它能快速安全地在战场上输送士兵，并让附近的步兵获得增援部队，补充损失。乘车的步兵可以通过车体上的射击孔来射击敌人，提高奇美拉的火力输出。

黎曼鲁斯主战坦克（Leman Russ Battle Tank）

这种功能多样的主战坦克是帝国卫队装甲力量的核心。通过升级，它可以被改造成胜利者主战坦克（Vanquisher Battle Tank）利用长身管主炮来专门克制敌军的车辆，或是改造为刽子手主战坦克（Executioner Battle Tank），利用等离子主炮来横扫敌军的步兵。

蝎尾狮导弹发射车（Manticore Missile Launcher）

蝎尾狮装备6枚重型地对地导弹，能用它恐怖的火力造成一片又一片的火海。

哨兵步行机甲（Sentinel Walker）

哨兵是一种迅速灵活的轻型机甲，虽然它的装甲十分薄弱，但它可以躲在远处射击敌人，或风筝敌军的肉搏部队。

审判官阿卓斯提娅（Inquisitor）

审判官是一个偏向进攻的英雄，她的各种技能都专注于伤害输出和Debuff。

血鸦战团主要人物和新增战斗单位：

迪奥米德斯，血鸦战团大统领齐亚斯的荣誉卫队队长（Diomedes）

《混沌崛起》中那个满口“知识就是力量”的华丽铠甲男，被主角队称为“齐亚斯的走狗”。在《报应》中，迪奥米德斯被复活……并洗白成了主要角色。他对齐亚斯的忠诚已经发生了动摇，虽然他表面上仍忠于齐亚斯，但事实上他却在


虫巢领主的造型显然参考了去年问世的虫群领主（SwarmLord）


战斗大篷车的造型可谓是千变万化——这个模型的风格可以被称为“保守”了


暴风突击兵的造型用的是很古老的一个版本——我上初中的时候就见过了！相比而言书上的插画就要帅上不少


和奇美拉一样，哨兵机甲也是什么脏活都干的角色——改个机械臂它就能当搬运工！


蝎尾狮导弹发射车——喜欢帝国卫队的人大多喜欢帝国卫队的这号重火力，轰杀至渣就是它的座右铭

暗地里调查齐亚斯的真实目的。

居鲁士中士（Sergeant Cyrus）

“战争黎明Ⅱ”系列中一直出场的侦察兵英雄。虽然居鲁士也被齐亚斯诬陷为叛徒，但是迪奥米德斯把居鲁士隐藏在了自己的部队里。

技术军士马特卢斯（Techmarine Martellus）

比迪奥米德斯和居鲁士更加神奇的人物——在《战争黎明Ⅱ》中，马特卢斯搭乘的雷鹰战机拼死掩护主角小队，最后被泰兰虫族击落，生死未卜；在《混沌崛起》中，马特卢斯神奇出现，并在后期成为隐藏在队伍中的混沌污染者而被击败；在新作里马特卢斯居然又死而复生……

兰德掠夺者—救赎者型（Land Raider－Redeemer）

救赎者式重型战斗运输坦克源自机械教大师兰德的掠夺者式坦克。这种坦克偏向于近距离战斗，装备了两门反步兵用的火焰风暴喷射器（Flamestorm），一门反坦克用的联装热熔炮（Multi-Melta Gun）及一门火力凶猛的双联加特林突击炮（Assult Cannon）。在冲入近战前，它还能发射密集的破片榴弹弹幕（Frag Grenade Barrage）以压制敌人的步兵，掩护车内的星际陆战队员展开突击。

混沌星际陆战队主要人物和新增战斗单位：

混沌领主艾利法斯（Lord Eliphas）

从《战争黎明——黑暗远征》《混沌崛起》中一路杀过来的万年反派。

噪音陆战队（Noise Marine）

与通常的混沌星际陆战队不同，噪音陆战队使用音波武器来粉碎他们的敌人。普通的音爆枪（SonicBlaster）就可以压制并击倒敌人的步兵，让他们无法正常射击。而升级后的重型音爆炮（BlastMaster）拥有类似于炮击的能力，可以有效地对抗任何类型的敌人。

灵族主要人物和新增战斗单位：

灵族司战凯乐斯（Autarch Kayleth）

她装备了翔鹰武士的飞行翼（Hooping Hawk wing），可以在战场上往来自如。司战的被动光环能力可以强化附近的灵族部队，而每一次成功地击杀对手都会进一步提升强化的幅度。

罗纳恩（Ronahn）

罗纳恩曾是方舟乌瑟威（Craftworld Ulthwe）的一名探路者，他已经离开了由先知们掌控的方舟，但仍忠于他的族人。多年来的经历使得罗纳恩不再对先知们的预言信心满满，尽管他与爱莱托克的司战凯乐斯结成了联盟，但在私下里他却怀疑凯乐斯的努力将会是徒劳无功。

泰兰虫族主要人物和新增战斗单位：

虫巢领主（Hive Lord）

在对奥蕾莉亚的入侵失败后，残留在此地的泰兰虫族部队已经失去了控制。虫巢的主宰意识化身为虫巢领主降临奥蕾莉亚，开始将当地的泰兰虫族部队重新纳于自己的控制之下。虫巢领主可以迅速地进化以适应自己面对的敌人，它的力量让它能够轻易地撕碎敌人的坦克和步兵，在近战中的威力几乎无可阻挡。

兽人主要人物和新增战斗单位：

（血旗船长和他的下属们在去年中旬刊上已有介绍，在此略过。）

战斗大篷车（Battlewagon）

兽人工程学上的又一个奇迹，他们用一切可以弄到手的材料拼凑出了这样一台装备着反装甲武器的重型步兵运输车，如果有士兵搭乘这车辆的话，他们还能操作车上的枪械来扫射附近的敌军步兵。

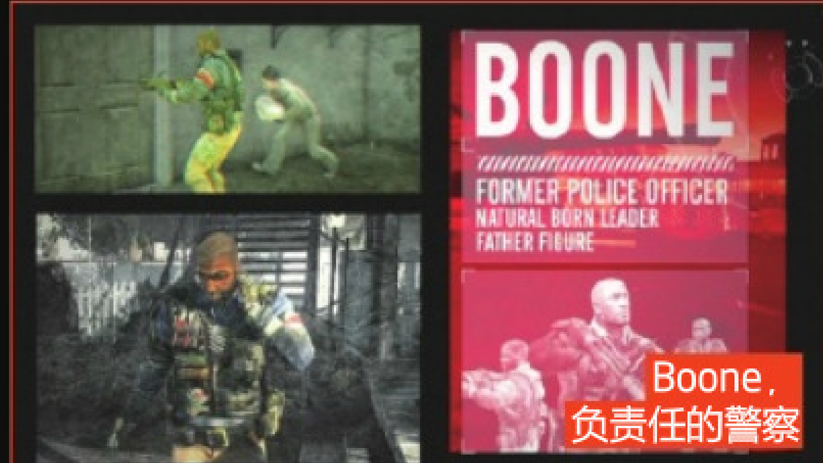
PC/PS3/X360

国土防线

■Homefront■射击■Kaos Studio■THQ■2011年3月15日■北京 红黑军团




Robert Jacobson，前美国陆军飞行员



Boone，负责任的警察



Connor，擅长近身格斗



Rianna，总之，是一名女性……



Hopper，韩裔修理专家


游击队不会同这样的敌人正面作战

一个什么样的势力能够瞬间瓦解人口是自己4倍，领土面积是自己44倍，且军事力量是自己N百倍的超级大国？

Kaos Studio告诉大家，这一切对统一后的“宇宙第一大国”而言只是浮云。是的，当今四处虐人的美军，在16年后的2027年连出场机会都捞不到就给整没了，只剩下一群美利坚的遗老遗少们高举反抗大旗同占领军死磕。在临近发售时公布的开发日志中，我们终于知道了这群死硬份子姓甚名谁了！

Robert Jacobson：前美国陆军飞行员，被反抗军收编为唯一一架还能飞行的直升机的机师。

Boone：好莱坞的灾难题材中，总是有一名警察担任幸存者小队的精神领袖，体现了美国警民之间的鱼水情。《国土防线》也不例外。Boone是波士顿警察，同时也是3个孩子的父亲，是天生的领袖，他最关心的事情，就是“我应该怎么做才能解放我的人民”。

Connor：一口南方腔的Connor是幸存下来的特种部队成员，擅长各种武器、战术和CQB战斗，是反抗组织的战斗中坚。他一定非常憎恶编剧大人，因为这样的猛人也只能沦落到游击队中开创事业第二春了。

Rianna：出生于纽约的偏远郊区，狩猎和野外生存是她的独门绝技，擅长背后偷袭和冷兵器。不知道同《生化危机5》里面的黑妹Sheva有没有亲戚关系。

Hopper：“美籍韩人”Hopper自幼长在星条旗下，在国家存亡的大是大非问题上立场鲜明，杀起同样说着“思密达”的人类毫不手软。他是一名高级技工，能够修理机械和通讯设备，是反抗军后勤保障方面不可或缺的人才。

之前我们了解的《家园前线》，相当于《红色黎明》的翻版，用战火将美国玩家熟悉的日常生活摧毁，借以燃起人们的熊熊斗志，这是此类“自虐题材”一贯的特色。临近发售日，制作人Zack Wilson也不再对游戏风格保密：“你可以将《家园前线》当做是一部从平民视角展示的《使命召唤——现代战争》，但它又与我们所熟悉的军事题材FPS有不小的差异。作为一个被迫反抗的平民，你不会有庞大的盟军、丰富的作战资源作为后盾，敌人


无人机的
主要功能是侦察


要说毁坏程度，这里毁得
比《现代战争2》里还要厉害


游击队看起来
十分狼狈



昔日的超级市场
化身军营



悲惨的美国人民只能进入劳改营，
出卖苦力换得苟延残喘

则拥有人数和装备上的巨大优势。因此，我们的关卡设计师不会要求玩家从入侵军手中夺回白宫，或是以硬桥硬马的方式拆掉敌人的兵营，所有的任务都贯彻了游击队“快进快出”的作战思路。”从近期展示的几段实机试玩视频来看，就连细节设定也不再那么科幻，比如先期游击队所使用的架空枪械，现在全部改成了现役制式轻武器，诸如无人机甲这样的科幻装备的出场机会也被严格限制了。

与看点不多的单人模式相比，《国土防线》的多人模式有很多亮点，Kaos Studio的上一部作品正是靠多人对战先声夺人的《战争燃油》（Fuel of War）

他们知道如何去创造快节奏和有趣的线上战斗体验。本作最多支持32名玩家在专门的服务器上厮杀，在游戏系统方面比较反传统——没有《现代战争》所指定的“业内标准”，包括Perk、改枪等要素全都找不到，直接回到了CS时期“杀人一换钱一买枪”的老模式。BP点（Battle Points）除了通过杀敌来获取外，支援队友也是其获取途径之一，向重伤倒地的队友伸出援助之手，给冲锋中的队友提供火力掩护，都可以获得奖励。

《战争燃油》的最大特色——无人机在《国土防线》中也会扮演重要戏份，它的主要功能是侦察，而不是战斗。

无人机驾驶者的任务就是发现并为队友标注敌人所在的位置，一旦被“Mark”的敌人被击毙，侦察者就可以获得一定的BP点。无人机的唯一武器是机身下安装的地狱火导弹（这倒是同“掠食者”UAV的功能一致），在使用时需要考虑当前的战术需要。是用来摧毁一辆正在向友军逼近的坦克，还是炸翻一群敌方步兵，抑或摧毁敌人的火力点，一切都要从团队的利益出发。除了从《燃油战争》里面穿越来的小型战地机器人外，玩家还可以操作坦克、阿帕奇直升机、悍马车等大型重装备。

本作多人模式的职业共有6种：攻击者（Assault）、冲锋者（SMG）、重武器手（Heavy）、狙击手（Sniper）、战术支援（Tactical，可遥控无人机）和隐身者（Stealth，擅长伪装渗透），由于没有特技的解锁和组合功能，因此在个性化方面要远远弱于今日的CoD系列。根据多人模式总设计师Erin Daly的说法，这些简化有助于将玩家的注意力始终保持在高节奏的对战中。

除了夺旗、征服、持久战等司空见惯的多人玩法，此次制作组特别介绍了一种原创的游戏模式——战斗指挥官（Battle Commander）。

参战双方会在两个水平相同的AI的指挥下作战，CPU会对敌方的部署和战术进行分析，并给出几种应对措施供玩家们选择。比如当敌方的一个狠角色再杀几人就会获得了Killstreak（连杀奖励），即将在地图上释放“大招”，此时他的位置就会被我方AI锁定，所有的玩家被命令对其展开围剿。如果发现敌方阵营中有擅长某种杀人技巧的高人，AI也会要求本方队员前去挑战。比如一名敌人连续狙杀3人，那么你就可以换上狙击枪连杀4人将其超越，或者像电影《兵临城下》（Enemy at the Gates）所描述的“决战中的较量”那样，让他葬身于自己的枪下。

美国人喜欢枪枪枪，于是有了FPS；美国人喜欢自虐，于是有了《现代战争》，有了《国土防线》。希望这个拖了好几年的游戏的确值得等待。

PC

将军2——全面战争

■Shogun 2: Total War■策略■Creative Assembly■SEGA■2011年3月15日■江苏 防弹手柄



没有火炮，只能靠射箭解决问题的海战时代，这种"刺猬船"并不稀奇。你还随时有触礁或是触雷的危险



木栏、铁炮，以及赤备骑兵，这就是欧美人眼中的长筱合战，至于浓雾和地形完全被无视



骑兵不再是一进城就变鱼腩的命了，空旷的场地依然可以让他们发挥冲锋优势



野太刀浪人对长枪兵，这种仗打之前就已经可以预知结果了

在内战和陆战内容外，海战在之前公布的资料中相当少见，Creative Assembly终于在游戏发售前揭开了它的神秘面纱

尽管本作使用的是《拿破仑》的引擎，但并没有套用它海战系统，毕竟这是日本战国时代。陆地在本作的海战战场占据了不小比例，战斗始终围绕岛屿和海岸线进行，还有的战斗发生在内河中，因此确切的说，玩家要打的是"水战"。

同《帝国》不同，这种近海战斗中，玩家可以完全忽视风力和风向的影响，在操控更加容易的同时，玩家也要面临触礁的危险，此外还可能遭遇敌军所布设的水雷。触礁或者是触雷的船只会彻底失去行动力，玩家需要使用另一艘战船前去修复，在完成前二者均不能行动，在激烈的战斗中这种举动相当危险。

试玩视频中出现的战船包括机动力最强同时防御力最弱的小早船、性能较为平均的关船以及最大号的安宅船。同陆地单位鲜明的相生相克关系相比，海战中的变数更多。要消灭一艘敌舰，可以用接舷战方式将敌人全部踢下水，还能发射火箭将敌舰点燃。后者是数艘小船发挥机动优势"蚂蚁吃大象"的标准战术。

在陆战方面，《将军2》体现出了复古风潮，10年前系列第一作中的很多设计得到了复原，多样化的阵型就是其中一例。骑兵可以组成锋矢阵突击，弓箭兵可以组成龙鳞阵实施压制性齐射，玩家还可根据自己的需要去任意编辑全新的阵种。

另一个值得注意的设计是对低级部队战术功能的提升。以往"全战"中的民兵部队一上战场就只有挨宰的份，唯一的功能就是看家护院。本作并不会赋予足轻部队将武士老爷们揍得鼻青脸肿的能力，但会通过一些新增技能来增加他们的使用价值。如枪足轻除了组成对抗骑兵的枪阵外，还可以在乱军中组成方阵增加生存率。足轻弓兵除了传统技能——"火箭"（视觉效果很"星战"）外，还有可以大幅降低武士士气的"鸣镝"（一种骨箭，发射时会发出恐怖的啸叫声）特技。

作为一款带有总结和纪念性质的"全战"新作，继往开来的《将军2》会给我们带来一款兼具策略深度和大片气场的佳作。无论新老玩家，都会在这次的互动历史剧中体验到全新的震撼。P

PC

模拟中世纪

■The Sims Medieval■模拟经营■The Sims Studio■Electronic Arts■2011年3月22日■湖北Morgana



生活在中世纪的我，被火星怪兽袭击了……



也有试妆镜，不过是中世纪版的……



敢赢我，就拉出去砍了！



炼金在这个时代很流行，请看我的怪表情……这就是中世纪版的“模拟人生”，带有典型的黑暗时代的符号、模拟人的一贯幽默和欠表情，同时加入剧情要素

在《模拟中世纪》刚公布的时候，多数人对它怀有一种好奇的观望态度

如今驾驭着“The Sims”头衔的可不Will Wright，而是由Maxis派生而来的The Sims Studio，立志要把“模拟”的光辉发扬到未来，不，是发扬到过去……

我们回到那个骑士服务于国王、奴隶倍受欺压的黑暗时代，那时候还毒药横行。这可不像“模拟人生”中的日落溪谷，顶着阳光和雨水，与邻居开狂欢舞会，过着和平安逸的生活。这里被黑死病和瘟疫所笼罩，出外狩猎或乘船出海有可能导致你有去无回，走在大街上也许会被强盗抢劫，还得谨防政治对手在背后捅你一刀，甚至是某天莫名其妙地收到某人的决斗战术。此外不明的危险因素还包括龙、哥布林、被激怒的巨型魔像、女巫、异教徒、宗教法官、黑骑士、诅咒、酒鬼以及想要造反的农民。如果你自己是一个农民，你有可能被卖到你自己都不知道名字的地方。中世纪的模拟人，中世纪的故事，中世纪的危机，这些就是The Sims Studio想带给玩家的新鲜感。

这时你会想，也许为作为一名统治者来管理这个混乱的时代要好一点？也不尽然。你的那些邻邦都不是吃素的，一些国家会假惺惺地向你索取物质上的好处；一些懒得跟你废话直接开战；还有一些寻求政治上的联姻，让你把如花似玉的公主嫁给他那肥头大耳的儿子。如果陷入了一场战争，那么你就得确保每个阶层都在为这场战争努力。比如让骑士训练新兵，让铁匠制造新的武器和装备送往前线。

如果不幸战败甚至你的模拟人死了呢？不用担心Game Over，虽然本作以剧情为主导，但也只会提示你“任务失败”，还是能继续玩下去。更宽松的是，你可以选择重试任务或选择不同的英雄、目标发起新的尝试。任务失败的惩罚只是无法获得奖励或解开成就——制作组为本作设计了上百个成就，解锁它们貌似就是玩家的主要目标。比如，选择“帝国主义”这种需要靠征服其它国家来达成的目标时，如果征服两个国家会获得铜奖牌，征服4个会获得银奖牌并解开“名望”成就，征服6个以上国家会获得金奖牌并解开“安全与可靠”的成就，征服所有国家则会……嘿，你还真是个好战狂呀！P



任务：国王迎娶女巫



傻大个，想对我图谋不轨？



那么……见识一下我的法力吧！

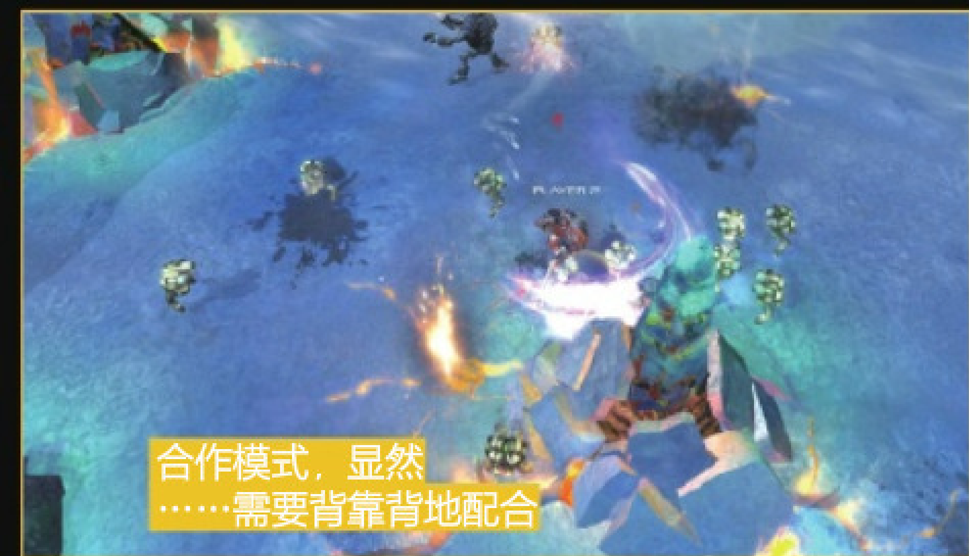
PC

黑暗孢子

■Darkspore■角色扮演■Maxis■Electronic Arts■2011年3月29日■北京 红黑军团




疯狂的Boss不断制造自己的分身，给战斗增加难度


合作模式，显然……需要背靠背地配合


同一属性的角色进行PvP，胜利取决于双方玩家给怪物的“配置”设计是否得当

Maxis近来的游戏在可玩性上有些无力，比如《孢子》，一方面是因为战斗确实不够给力

另一方面，它自带的怪物编辑器实在太强大，玩家的注意力大都放在设计怪物上，没有按照制作组的思路去进行游戏。于是，Maxis想到去制作一款更强调战斗的ARPG版“孢子”。《黑暗孢子》的基础还是《孢子》，它的英雄编辑器也能让你制作和上传自己的独创生物，但最重要的还是扮演这只生物冲锋陷阵。

《黑暗孢子》的早期卖点是随意的生物创制，但制作人Mike Perry最近表示，英雄编辑器将服务于游戏方式，玩家的创造必须在一定的规则之下才能完成，随心所欲的混搭现在已经变得不可行了。制作者将为你提供25个核心角色，每个角色都有3种变体。然后，有上千种的战利品（被杀死生物的DNA碎片）会成为玩家强化角色的零部件，整个游戏也是按照“收集”（Collect）、“自定义”（Customize）和“战斗”（Combat）这些ARPG常见的元素来设计的。

英雄编辑器主界面左侧的是部件栏，


创造的过程，也是纠结的过程


每个角色都有3种变体，有的擅长群殴，有的擅长PvP，还有的擅长魔法攻击


PvP时也有用于脱困和清场的范围攻击

其中包含有武器、手部、脚部、攻击、防御和独占共6个种类的组件，用鼠标进行简单的拖放动作就可以安装这些部分。右侧屏幕是英雄的状态栏，更换一个组件后所造成的角色数值变化可以在这里一目了然。并不是每个高等级的组件都是有益无害的，其中的绝大部分会对其它属性产生Debuff效果，因此换装并不是向“更大、更强”目标进行的累积，而是一个让玩家深陷纠结之中的取舍过程。

游戏赋予的初始角色都具有鲜明的特点，如一个全新的角色——Andromeda，它擅长远程攻击和范围杀伤。它的第一个技能是“原力脉冲”（Force Pulse），可以将敌人打飞一段距离，该技能不受敌人体型大小的制约，非常适合在混战中阻止大块头敌人近身；重力风暴（Gravity Storm）能够让周围4个敌人处于失重浮空状态，然后重重地栽落地面，遭受重大伤害；时间气泡（Time Bubble）可以让施法区域内的敌人行动和投射武器的飞行速度减慢70%……各项技能的使用并不是孤立的，特别是配合游戏重点宣传的合作与多人对抗模式，肯定会诞生很多意想不到的玩法。P

PC/PS3/Wii/X360

变速2——激情释放

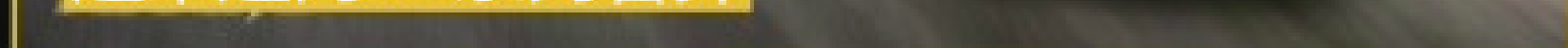
■Shift 2: Unleashed■竞速■Slightly Mad Studios■Electronic Arts■2011年3月28日■江苏 防弹手柄



赛车游戏越来越无法回避中国元素



前作所没有的夜间大战



官方截图的处理风格越来越向GT系列看齐



当你转入车内头盔的视角，无需三屏显示，过弯过程中也可以自由地观察原先的“死角”

还在呼唤偷懒的制作组为《闪电追踪》加入车内视角吗？算了，期待《变速2》吧！

上次前瞻已经提到，通过安装在车手头盔中的摄像头所传递的动感画面，《变速2》让RAC游戏的临场表现再上新台阶。Helmet Cam视角不仅会100%还原车手所看到的一切赛况，还在比赛中大有用处，并不是什么噱头式设计。

在过弯时候，画面会随车手头部的移动偏向弯道的一侧，便于玩家的观察和战术实施，这是之前我们了解到的一大功能。在制作组展示的最新Demo中，进弯前的镜头会用画面的倾斜和变焦来提示最佳的入弯角度——倾斜度越大，焦点越模糊，表示赛车距离最优路径越远。对上述“特效”敏感的玩家（3D眩晕症患者）也可以打开路线提示系统，跟随赛道上由V型图案组成的线路行进。通过Xbox 360手柄上的D-Pad方向键，车手可以查看复杂的汽车状态指数，包括轮胎磨损、轮胎温度、地盘高度、行驶距离等一系列的数据，便于车手把握好进站时机。

既然“变速”是NFS品牌下的高端定位产品，制作组也不再考虑轻度玩家的娱乐感受。比如，车辆发生碰撞将不再无关紧要，除了剧烈的震颤，就连屏幕上的HUD也会乱作一团。就算车手能让车辆迅速从事故中摆脱，再度投入比赛，头晕目眩的感觉也会延续一阵。如果你是名习惯不停Restart，并喜欢在专业赛车场里玩碰碰车，那么最好不要碰这款游戏。

Slightly Mad Studios前段时间对着GT5猛烈吐槽，EA副总裁也发出“血洗GT5”的豪言壮语，让两款游戏即将开始的对决充满看点。的确，二者同走高端模拟路线，市场定位重合。就风格而言，日式的GT5体现的是精致的打磨和“玩车”时的小资情调；《变速2》展示的是如野兽咆哮般的美式粗狂。车内视角所呈现的倾斜扭曲的画面，再加上扑面而来的巨大声压，让玩家真切地感受到了速度的恐惧。相反，练到20级依然看不到明显车损效果的GT5给人更多的“温馨感”。在系统判定上，GT5的每个微小失误都可能导致比赛前功尽弃，《变速2》中犯错则不一定会受到惩罚。二者间即将开始的这场对决，其实并不是孰优孰劣的比拼，而是看它们各自的风格究竟适合哪些玩家。



流光溢彩的天王级跑车 Acura NSX



为赛道而生的宝马GT3



充满了野性的狂奔，冲破了GT5的细腻和优雅

DS/PC/PS3/PSP/Wii/X360

乐高星球大战Ⅲ——克隆战争

■LEGO Star Wars III: The Clone Wars■动作■Traveller's Tales■LucasArts■2011年3月22日■湖北Morgana




在“乐高”次元里，你所熟悉的角色都变成了这个样子……


就战舰看起来还正常点……


这武器火力十足！


好萌的尤达大师在激烈战斗中……


像即时战略游戏那样全局操纵共和国或独立星系联邦（CIS）的部队


这算什么战斗小队……

以“乐高”为主题的游戏如今已经多不胜数，其实它们最早就是通过对“星球大战”的改编打开销路的

没错，2005年推出的《乐高星球大战》是当年最畅销的十大PC游戏之一，LucasArts敏锐地意识到，不仅乐高和自己的“星战”题材能够擦出火花，像“印第安纳·琼斯”这样的题材同样可以与乐高结缘，而且没准比LucasArts自己开发的那些游戏销路更好。原作发行6年后，Traveller's Tales带来了6个平台的新“星战”游戏，重点是“克隆战争”！

制作组表示，电影中的克隆战争叙事性比较弱，战斗戏份很多，这更利于游戏的制作。比如电影中有个伏击战的情节，是尤达大师带着一群克隆人，利用武器和智慧打败了杜库伯爵（Count Dooku）最信赖的刺客阿萨吉·文崔斯，这是制作“乐高星球大战”关卡的绝佳素材。

和前作一样，本作中玩家也会使用代表了“星战”的光剑和原力，看到“星战”中的著名人物变成“乐高”风格的“方块脑袋”。此外，也增加了令人激动的新元素，比如在同一个战场上可以操作两个不同的小队来达到同一个目标，还有将强力的战斗机器人变成武器和投掷光剑等全新的原力能力。新增的游戏模式包括像即时战略游戏那样，全局操纵共和国或独立星系联邦（CIS）部队展开大乱斗，以及可让两名玩家共同游戏的合作模式或进行玩家间的对战。

在剧情方面，本作不会严谨地遵循“星战”编年史。游戏会选择电影中几个重要的战役和情节，然后以“乐高”一贯的戏谑风格来演绎展现。比如杰迪大师梅斯·温杜（Mace Windu）与杜库伯爵在吉奥诺西斯竞技场的对决，如此重要的一战在游戏中变得荒诞不经，两人甚至会打起俏皮的口水仗，“星战”死忠们肯定会看得哭笑不得吧，反正，这不愧是“乐高”游戏！

《克隆战争》的音乐参考了电影的原声，在游戏过程中玩家会听到熟悉的旋律。此外，制作组请来了曾为多款电影改变游戏作曲的Chance Thomas，为本作撰写了轻快曲风的新曲目——电影的激昂曲风怎么能配合上述喜剧感十足的场景呢？

PC/XBLA

核子黎明

■Nuclear Dawn■interWave Studios■interWave Studios■2011年第一季度■北京 红黑军团





《核子黎明》考验的是指挥官的战略眼光和队友的执行力，而不是单兵数值、操控能力的比拼

《核子黎明》没有Perk，没有连杀奖励，甚至连游戏的规则也只有一条：将对方的指挥官从堡垒中揪出来灭了

当Crytek在为“未来”创造最炫、最酷的FPS时，Valve Software似乎从来都不在乎先进图像引擎之于射击游戏的重要性，无论《反恐精英》《军团要塞》还是“死剩4个人”，Valve的风格是用一个个靠创意取胜的MOD来改变FPS市场的游戏规则。

用“古老”的Source引擎制作的《核子黎明》是一款融合了FPS与RTS玩法的新形态射击游戏。这个项目最早由一个独立小组于2006年启动制作，后来因为经费问题曾经一度中断。2009年，Valve看中了这款尚未完成的MOD，支持了它的商业化，目前游戏已制作完成，未来将以数字发行方式同玩家见面。

《核子黎明》的FPS要素相当于一款城市巷战版本的“战地”，4种职业及大量的空地载具会让玩家杀个过瘾。除了一种装备有光学迷彩的新职业“渗透者”外，射击系统的设计比较大众化，并没有什么显著亮点，它的最大特色在于战场的大局观和策略性。

参战双方阵营中有一名玩家不直接参与战斗，而是在后方的堡垒中扮演指挥官的角色。虽然他不必连奔带跑，在充满敌意的巷战场景下激情扫射，但身为领导的玩家依然会忙得不亦乐乎。指挥官负责处理的事情包括为本方队员在大地图上标注路点、识别/指示目标、选择需要占领的战略点、收集资源、研发装备、设置防线，以及为一线队员们购买装备。枪打得准的玩家未必能适应这一角色，胜任者必须具备良好的大局观。

指挥官可以给其它玩家发布任务指示，并不能直接干预他们的行动，但一名RTS玩家可以做的事，在《核子黎明》中都能实现。你可以为队友建造弹药补给站、无人炮塔来协助攻防，但建造点必须位于本方电力的传送范围以内，这就需要依靠队友来确保能源传输不受敌人干扰。可供玩家直接支配的单位是用于空中侦察的无人机和用于辅助战斗的战场机器人。

没有Perk，没有连杀奖励，甚至连游戏的规则也只有一条：将对方的指挥官从堡垒中揪出来灭了。



故事背景是爆发于2040年的第三次世界大战



渗透者可以使用光学迷彩实现完全的隐形



布置好炮塔，这种位置真是一夫当关万夫莫开

PC/PS3/X360

美国职棒大联盟2K11

■MLB 2K11■体育■Visual Concepts■2K Sports
■2011年3月8日

在EA Sports已经将PC平台当做“后娘养的”的时候，2K Sports却大举进军体育迷们的电脑，PC玩家又将享受最强的画面效果。2003年MLB的赛扬奖获得者——来自费城人队的先发投手Roy Halladay将取代坦帕湾光芒队的三垒手Evan Longoria，担任本作的封面人物。

前作加入的MLB Today系统将游戏选手的状态同他们在现实中的真身联动，但存在虚拟和现实角色不同步的问题，制作组宣称在本作加入一个球员能力测算系统，会跟踪最近4周球员的出场表现，然后对他各项能力值进行动态调整，避免极端化的情况，也避免游戏和现实里落差过大。



MLB Today功能，不用打开电视，也可实时掌握所发生的一切

DS/PC/PS2/PS3/PSP/Wii/X360

FIFA 12

■FIFA 12■体育■EA Canada■EA Sports
■2011年

虽然还没有正式宣布，但今年秋季肯定会有一款《FIFA 12》，EA Sports最近透露了一些游戏的制作思路。系列制作人David Rutter认为，《FIFA 11》还有很大的改进空间，最典型性的问题就在于球队AI：通过“Personality+”，CPU球员已经能模拟出真实球员在场上的踢球习惯，但CPU球队的AI还不尽如人意。这将是《FIFA 12》重点改进的方面——个性不仅属于球员，也会让球队拥有自己的灵魂。

Rutter还提到了定位球进攻的问题。用定位球得分就变得相当重要。《FIFA 12》将加入直接任意球快罚、界外球快掷，主罚球员的切换也将更加容易。

本作还将强化足球文化的魅力，解说中将更多提及球员、球队的背景。当转走球员回到老东家主场后，会听到观众的欢呼声或喝倒彩。


制作组已经奔赴世界各地采集球员们的脸型和动作数据



制作组在非官方论坛征集玩家意见，态度相当诚恳

PC

摇滚僵尸

■The Rockin' Dead■冒险■bitComposer Games■未定
■2011第二季度

《摇滚僵尸》是一款走传统路线的冒险游戏，其最大卖点在于，这将是有史以来第一款以“3D”为卖点的“神秘岛”式解谜游戏。

故事的主角Alyssa是摇滚乐队“致命催眠曲”（Deadly Lullabyes）的主唱，在接到一个承诺优厚报酬的匿名演出邀请后，她同其他乐队成员们前往西部小镇，不料在公路上突遭车祸。不仅是同伴失踪，Alyssa还发现自己受困于一个异度空间，其中充斥着乐团过往作品所塑造的那种死亡、疯狂与迷乱的氛围。

3D是让Alyssa脱困的最好武器，很多在2D状态下看不出什么问题的场景，戴上3D眼镜就会看出门道。


这大概是有史以来第一部重要解谜道具必须自己花钱去买的游戏

PC

黑湾海盗

■Pirates of Black Cove■模拟经营■Nitro Games■Paradox Interactive■2011年第二季度

16世纪是欧洲航海者的开拓时代，也是属于海盗的黄金时代。《黑湾海盗》是一款沙盒架构的海盗版“大航海”，玩家将从一个小海盗做起，在庞大的加勒比海接受各种任务，扩大自己的名声，最终成为叱咤风云的海盗王。

作为一个白手起家的“创业者”，你所要面对的是弱肉强食的丛林法则，其他海盗派别会将你生吞活剥，英国和西班牙海军会对你格杀勿论，想要在加勒比海称雄，还需要征服皇家港和龟岛两个卧虎藏龙的海盗大本营。在雄霸一方后，游戏将让玩家从个体户转变为一个集团的CEO，你将可以在加勒比地区建设堡垒，组建属于自己的海盗舰队。

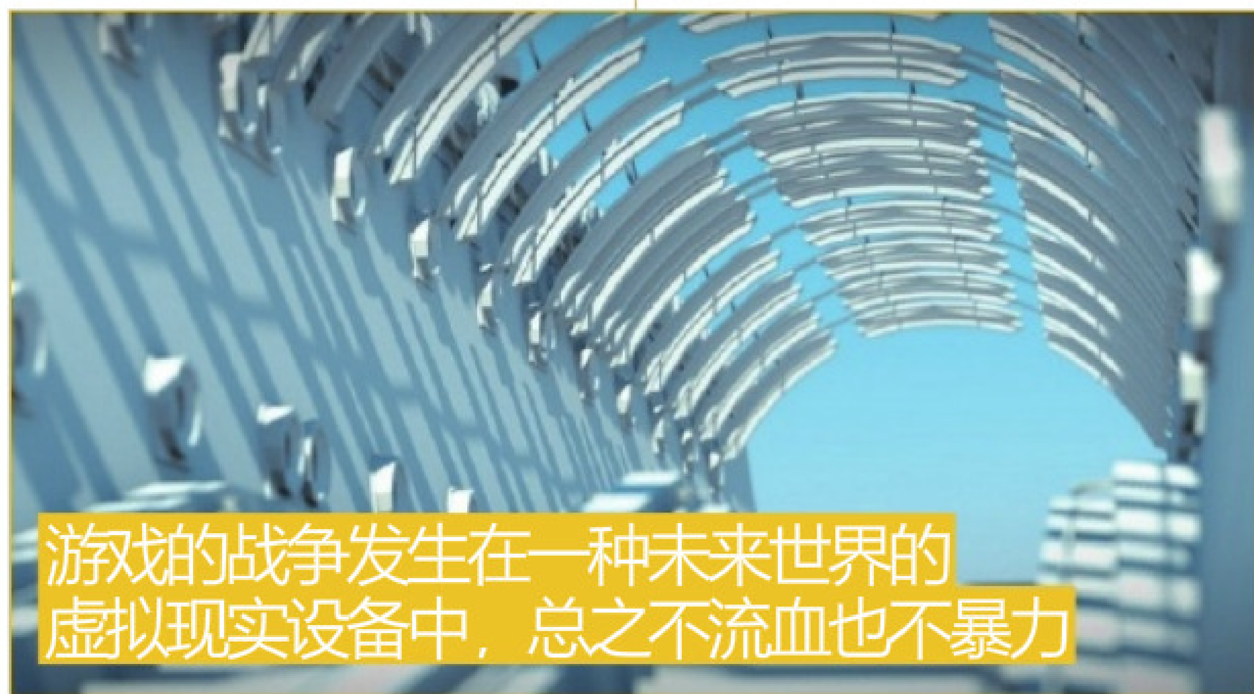
糅合了角色扮演、动作、海战、策略和模拟经营，听上去非常神奇。它最终会成为一个试图面面俱到，却最终一无是处的大杂烩吗？


卡通风格的海盗游戏并不多见


目前游戏只公布了一些艺术插画

PC
冲突
■Fray■在线策略■Brain Candy■未定
■2011年

独立制作组Brain Candy宣布了未来科幻题材网游《冲突》，游戏融合了回合制和即时制各自的特色——听起来确实有些不可思议。玩家将指挥一个由4名各具特点的角色组成的战斗小队，这场战争的对垒双方由几十个类似的小组构成，双方军力在一个棋盘上对峙。战斗开始后，玩家可以选择本回合中的移动或是战斗对象，等倒计时结束，双方玩家立刻从回合制转入即时战斗，输赢结果将影响到下一回合开始时的布局。这种玩法是2D战棋类射击游戏《冰封突触》（Frozen Synapse）的一个变种，它没有回合制游戏的等待时间，在强调大局观的同时也不失实时战斗的畅快。P


游戏的战争发生在一种未来世界的虚拟现实设备中，总之不流血也不暴力

PC
太空堡垒卡拉狄加在线
■Battlestar Galactica Online■在线策略■Artplant■Bigpoint
■2011年

《太空堡垒卡拉狄加在线》近来公布了新消息。这款游戏基于Unity引擎制作，在3D显示及宇宙空间感的营造上有独到的表现，从Demo来看，游戏方式同《星战前夜》（EVE Online）类似。对单机控来说，只要你玩过《银河飞将》和《星际枪骑兵》，上手应该不会成为什么问题。

Demo中出现的飞船是一架塞隆人战机（Cylon Raider），同常见的飞行射击游戏不同，它的主武器是由AI控制的，在敌机进入射程后就会自动开火，玩家可以掌控的是导弹、鱼雷一类威力强大的副武器，Demo所提供的这架战机上就存在多达9种副武器装备槽，供玩家自由搭配。

制作组说，游戏故事将涉及原有剧集的第一、二季，同时也表示游戏中不会有任何地面战斗和角色互动的内容，看来他们要的只是"Battlestar Galactica"这块招牌啊！P



试玩版的操作异常简便



不怒自威的Adama指挥官

PC/PS3/X360
地下铁2034
■Metro 2034■射击■4A Games■THQ
■未定

《切尔诺贝利阴影》和改编自畅销同名科幻小说的FPS游戏《地下铁2033》，向玩家们展示了由前苏联游戏设计师创造出的核战末世气场，绝对可以完爆不少欧美同类型游戏的无病呻吟氛围。现在改编自小说续集——《地下铁2034》的同名续作也投入了制作。为了改变前作叫好不叫座的境遇，THQ这次下足了功夫，甚至安排执行副总裁亲自担任品质监督。

Danny Bilson解释道，THQ此次的强力干预主要提供技术支持，将解决引擎效率欠佳、潜入机制无用、细节缺少打磨等前作的问题。其实，废话少说，把配置要求降低一点才是正道！P


实时渲染截图，至少维持了上一代的水准

PC/PS3/X360
山脊赛车——无限
■Ridge Racer Unbounded■竞速■Bugbear Entertainment
■Namco Bandai Games■2012年

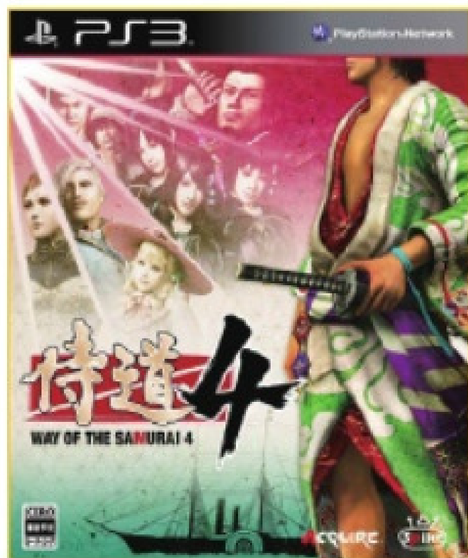
自从2000年首作发售，"山脊赛车"一直都是日系街机风格RAC游戏中的翘楚，它的玩法可以用一句话来概括：以爽快、顺滑的甩尾动作华丽地穿越最复杂的赛道。该系列的游戏机制和系统设计也影响到了日后街机向竞速游戏的发展。最新作《山脊赛车——无限》由《横冲直撞——终极屠杀》（Flatout: Ultimate Carnage）的制作组担纲，"驾驶、破坏、统治"的无限循环将取代系列固有的玩法。

这款没有系列号且是由西方制作组外包制作的作品应该属于一款外传，从中可以看到极端重视欧美市场的Namco Bandai试图通过它传达的一些求变思路。NB英国分部表示，本作将是系列史上最危险、最暴力、最具破坏力的作品。是的，大家此时可以闭上眼睛，然后想象一下女屠夫版永濑丽子的动人形象了！P



这Logo设计……整个照搬《火线狂飙——天堂》


不失妖娆的先行预告片画面

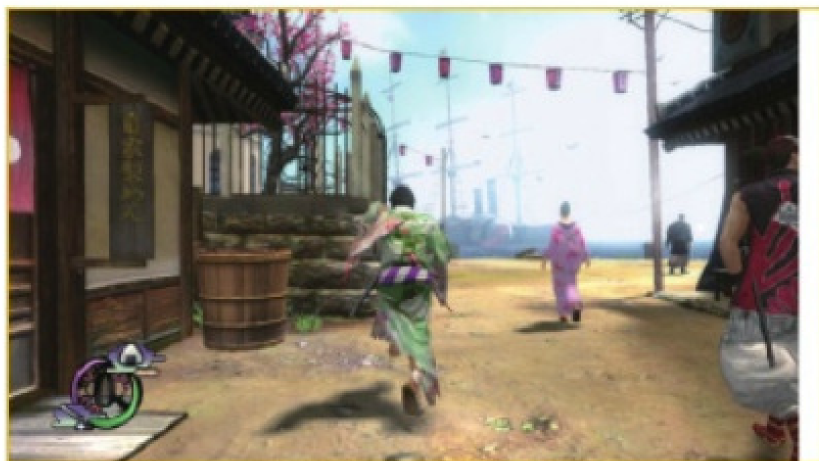


侍道4

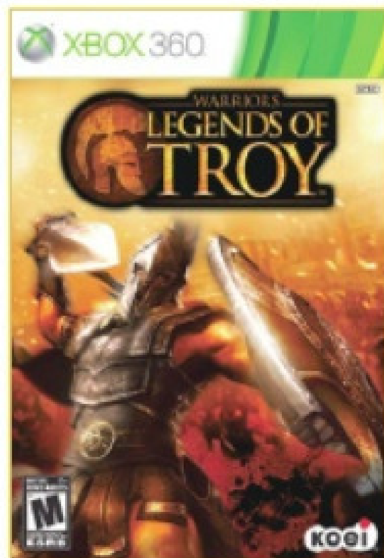
■Way of the Samurai 4■Acquire■Spike■动作■PS3■2011年3月3日■日版

《侍道4》是全系列累计出货超过100万套的“侍道”系列最新作，本作仍旧由PS3独占。玩家将在游戏中扮演一名武士经历少年、青年和老年3个阶段，度过不寻常的武士生活。本作的舞台是虚构的港口都市阿弥浜，时间是幕末日本开国之后，也就是在日本迫于美国的压力开放对外贸易的两年后，玩家可以站在支持对外贸易的政府阵营一边，或选择加入旨在驱逐一切外国人的反抗军武士的阵营。你还可以与正驻扎在阿弥浜，与日本人缔结和平条约的英国海军结盟。

系列强调的自由度将进一步升级，根据玩家的行动，游戏中的多种事物都会发生相应变化，主角的行为对游戏世界的影响还会持续到二周目。玩家做了太多坏事，如经常抢劫店铺的话，那么二周目开始时城镇中也会以恶人居多。本作的流程更长，也给足游戏提示，不会为了接下去要干什么而烦恼（但如果不睡觉或发生事件的话，时间是不会前进的）。最后值得一提的是，发行商Spike宣布，首批出货游戏包装中封入了“坂本龙马”角色造型的下载兑换码，作为特典赠品。P


体验幕府时代的武士生活


各种出刀架势可以自由设定



特洛伊无双

■Warriors: Legends of Troy■Koei Tecmo■Koei Tecmo■动作■PS3/X360■2010年3月8日■美版

本作是将“无双”系列与神话中的特洛伊之战相结合的作品，玩家将进入古代特洛伊战争体验人与神之间的战争。本作分为“希腊篇”和“特洛伊篇”，以不同的视角来展现这场战争。《特洛伊无双》的连续技系统允许玩家在弱攻击后输入强攻击指令，根据输入次数的不同，连续技的种类也会发生变化，并附加防御破坏、大范围进攻等特殊效果。制作人铃木亮浩和鲤沼久史表示，《特洛伊无双》的风格将与最近的《北斗无双》有所不同，会严格遵照欧美玩家的口味来进行制作。

在本作中，神之子阿基里斯、特洛伊王族的长子、第一勇士赫克托尔等这些《伊利亚特》中描述的英雄都将成为可操作的角色。甚至在游戏的最后，还会有奥林匹斯的众神操纵着巨大头目参与战斗，游戏中的怪物也有狮鹫和独眼巨人等奇幻作品中常见的生物。狮鹫是拥有鹫的巨大翅膀和狮子身躯的神兽，被它的巨大利爪扫中的话，就算是英雄也难全身而退，此外还得小心它翅膀扇动的龙卷风；独眼巨人是用泥土与石块制作出来的独眼怪物，智商非常低下，性格单纯又粗暴。P


两个英雄间的战斗颇具有观赏性


本作中盾牌的作用显得相当重要



啪嗒砰3

■Patapon 3■SCEI■SCEA■动作■PSP■2010年3月9日■美版

人气音乐游戏“啪嗒砰”系列的最新作，仍旧通过音乐节奏按键来指挥大军作战，本座新增要素更加丰富，在进行大型Boss战时，画面更加的炫丽。当然玩家喜爱的收集要素也会一并保留。

玩家在本作中扮演的不再是控制啪嗒砰的神明，而是作为啪嗒砰其中的一员，带着其余3位啪嗒砰英雄并肩作战。在英雄中，有擅长使用枪攻击的枪嗒，或擅长使用盾牌防御的拉杰等各式各样的职业，啪嗒砰们满足一定条件还可以转职。职业分为前卫、中卫、后卫，每个位置各3种，所以在队伍的能力搭配上需要更多的思考了。武器方面，在铁匠铺可以使用吊钱和素材来强化任务中取得的装备；拆解店可以拆解不需要的装备来取回吊钱跟素材。玩家可妥善运用这两个设施，帮自己喜欢的武器进行强化。在多人游戏中，玩家控制自己所培养的英雄和朋友组成队伍，挑战各种任务，由于多人游戏时玩家是分别输入指令的，所以即使在单人游戏中很难的关卡也会变得轻松起来，规则与通常的任务也有所不同。如果完成了队伍的目标，全员都将获得奖励。P


踩着节拍前进啰！



各职业间的配合很重要



如龙 OF THE END

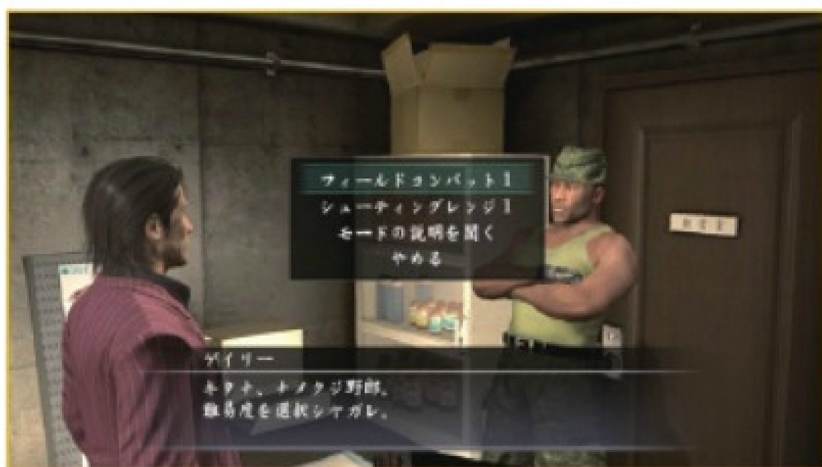
■龍が如く OF THE END■SEGA■SEGA■动作■PS3■2010年3月17日■日版

本作是世嘉的黑道动作冒险游戏“如龙”系列的衍生作品。游戏不仅起了“如龙 OF THE END”这么个奇怪的名字，题材和风格也有大幅变化，玩家将体验系列前所未有的与丧尸拼杀的乐趣。系列中玩家熟悉的桐生一马、真岛吾朗、秋山骏、乡田龙司等角色将在丧尸横行的神室町展开一场求生大战。游戏中4名主角将使用各自不同的武器与僵尸奋战，例如桐生将使用超强力来福枪，真岛则会使用散弹枪，秋山的武器是两把手枪，龙司又会使用安装在自己假肢上的格林机枪来进行战斗。

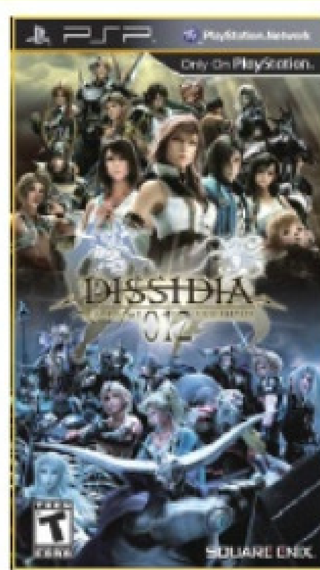
玩家在城镇中可以找到共同抗击丧尸的同伴，和他们一起成长、战斗、开拓胜利的道路。通过支线故事，也可以让一些熟悉的人物成为同伴，比如伊达真、还有过去一直是敌人的荒濑和人等（甚至还可以和自己中意的夜店娘一起并肩作战）。玩家能够到神室町的Gary Buster Holmes开设的地下新兵训练营进行各种战斗训练。值得注意的是，该训练营除了对主人公开放外，还可以一同训练玩家选择的伙伴，让其能力得到大幅度提升。



日本同行也来赶僵尸题材的时髦



老兄，您的日文有进步吗？



最终幻想 纷争012

■Dissidia 012 Final Fantasy■Square Enix■Square Enix■格斗■PSP■2011年3月22日■日版

本作是2008年12月推出的“最终幻想”系列20周年纪念作——《最终幻想——纷争》的续作，描写从秩序之神与混沌之神召唤战士们反复进行战斗之后的第12次战斗。本作继承了前作超时空对决的主题，集合了系列历代登场的人气角色，并追加新内容与新系统。

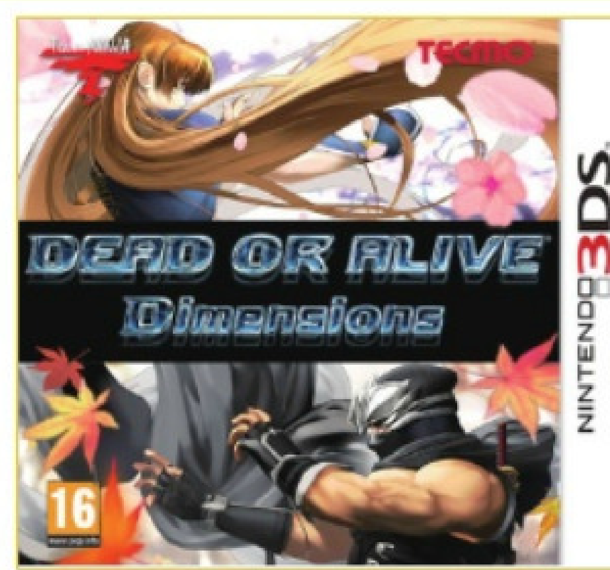
以召唤师的身份登场的尤娜（Yuna），除了基本的召唤兽外，还能召唤出龙王巴哈姆特，而她的EX必杀技就是召唤全部召唤兽向敌人作出终极一击，相当霸道。另一熟知的女性角色——蒂法（Tifa）的战斗风格与FF7的设定相同，擅长格斗，会以敏捷的动作与假动作摆布对手。如果发动EX模式，她就会装备原作的最强武器“终极之心”。“支援角色”是本作中新加入的系统。这是消耗支援计量表并召唤同伴出来对敌人展开攻击的系统，但也可以用来逃离对手的连续攻击。被召唤出来的支援角色并非无敌，如果受到攻击就会在一招未出的状况下退场，支援计量表暂时被封锁一段时间。



擅长格斗攻击的蒂法



致命一击的伤害相当高



死或生 多重维度

■Dead or Alive: Dimensions■Koei Tecmo■Koei Tecmo■格斗■3DS■2010年3月24日■日版

将于3DS上发售的本作，是在距离前作《死或生4》5年后的系列最新作。在游戏中我们所熟知的人物角色、系列中我们所熟悉的对战系统将在全新平台上再现，同时本作也将为从未接触过3D格斗的玩家们提供更为简便上手的操作系统。对应3DS的特点，角色的出招表会出现在掌机的下屏上，你完全不用再去记那些复杂的输入指令也能慢慢上手。玩家既可以看着下面的指令图来搓招，更可以用触摸笔直接点一下你想用的招式自动出招……

本作也搭载了让系列的Fans们感动的怀旧要素，其代表就是“编年史模式”。这个模式可以看作是高级版的教程，玩家可以一点点学会游戏的各种操作，也会体验系列所有作品的剧情。瞳、龙隼、Bayman、Christie、Helena都是可以使用的人物，绫音和霞还会有非常性感的初始服装。玩家会在游戏中获得1000多种角色模型，这些角色的服装、动作千变万化。最后，玩家可以让角色置身于不同的背景中，拍摄出不同效果的3D照片。



非常直观的操作模式



系列知名角色都将汇集于本作

头条新闻

■暴雪娱乐嘉年华2011相关计划公布

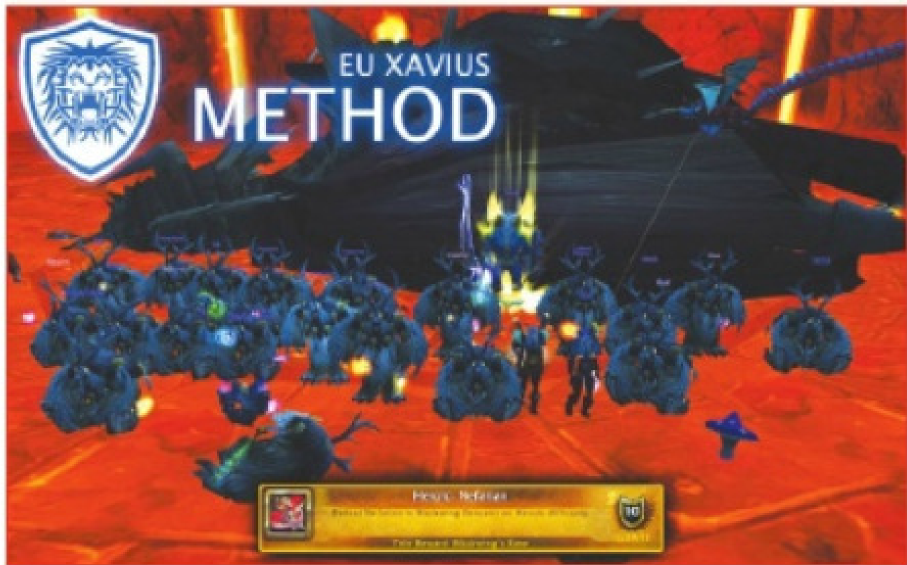
2月7日，暴雪娱乐公布了有关第六届暴雪娱乐嘉年华（BlizzCon）游戏盛典的相关计划。这次盛典将于10月21日和22日在加州阿纳海姆会议中心举行。暴雪娱乐嘉年华是以暴雪娱乐旗下“魔兽争霸”“星际争霸”和“暗黑破坏神”系列为主题的全球玩家的一场盛宴。暴雪娱乐首席执行官兼联合创始人Mike Morhaime说：“我们期待今年激动人心的暴雪娱乐嘉年华，届时现场将安排大量娱乐和竞技项目，同时，我们也将在那里与玩家们分享关于暴雪娱乐游戏的最新消息。”

■《魔兽世界》4.0.6补丁更新

经过几周的测试，《魔兽世界——大地的裂变》开放后的第一个大型补丁——4.0.6补丁终于更新。这个补丁主要是解决资料片开放以来出现的各种问题，包括各个职业在PvP和PvE两方面的不平衡（削弱了术士、猎人等很多职业，略微加强了法师、暗牧等职业），另外调整了易守难攻的托巴拉德，改成进攻方在控制两个基地的情况下占领基地的速度提高200%。专业技能方面，一些制造的装备增加了插槽，增加了新的珠宝加工图纸等。考古学也有调整，普通文物的售价提高了不少。最后，暴雪还修正了大量的Bug。

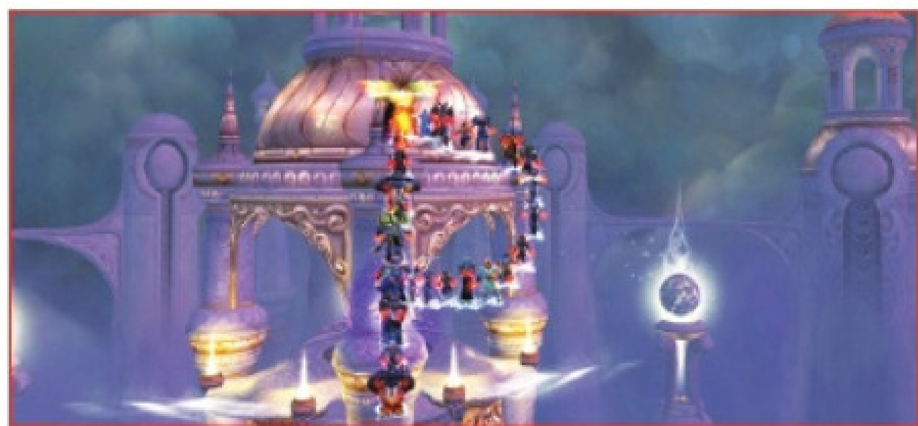
■Method取得奈法利安25H世界第二击杀

万年老二的Method公会又取得了一个世界第二，不过这次有些不一样。因为之前Paragon取得的世界首杀是很有争议的，他们用了11个德鲁伊的畸形组合，利用战斗设计上的漏洞以及野德目前流血伤害过高的优势取得首杀。而且略显讽刺的是，在暴雪随后修正这个漏洞后，Paragon自己也无法再次击杀奈法利安。所以，Method取得的这个第二，含金量是很高的，有不少玩家表示这个才算得上真正的首杀。Method在“二杀”截图中利用可以模仿目标样子的幻象药水集体变身德鲁伊，以此来嘲讽Paragon的投机取巧。当然，终于打通当前版本所有副本内容后，他们也表示总算可以松口气，由于这次暴雪没有设置任何障碍来分批放出内容，自资料片开放两个月来，为了争夺首杀他们在不断努力，圣诞和新年假期也没有休息。



Method这次“二杀”可谓虽败犹荣

■Paragon率先打通T11级别英雄副本


Paragon的首杀截图有创意……

在《大地的裂变》的第一场较量——T11级别激烈的首杀竞赛中，Paragon再次展示了惊人的实力，在难度逐渐提高的竞赛后期保持领先，虽然奈法利安的击杀极具争议、母龙的战斗由于设计根本不完善而没有达到应有的高难度，但他们最终还是啃下了奥拉基尔这个硬骨头，证明了自己。他们也很高兴结束这场没有门槛的残酷竞赛，可以回到一周一天的团队活动日程里去。

月评

■ 组优秀的玩家

组优秀的玩家，不是优秀的职业！暴雪已经多次强调过这一点，可讽刺的是，在《大地的裂变》第一级的团队副本中，情况和暴雪的设想却截然相反。

在25人英雄模式下，先是Paragon用法系小号替换所有近战来打过暮光卓越者议会，然后是带了11个德鲁伊打过奈法利安。如果说这些还只是顶尖公会为了竞争世界首杀，在装备积累不够的情况下才会采取的另类手段，那么10人模式就显得极端了——多个25人公会已经打通T11副本，而10人公会中最好的3家，进度也只有6/12而已，这很能说明问题——10人英雄模式的难度非常不合理！

首先，很多战斗中，Boss和小怪的血量、伤害基本与25人模式相同，几乎每场战斗都需求特定的职业组合才能打过，这对人手本就不多的10人公会来说有些苛刻。Paragon的成员评论说，目前情况下，一个10人公会需要有15个精锐成员，每个都有两三个装备精良的角色来应对不同战斗的需求。即使有些战斗10人模式比较容易，25人公会也可以轻松地凭借人员充裕和装备积累的优势而“降级”组10人团来竞争。更不公平的是，由于10/25人模式成就统一，在世界首杀都被25人公会取得后，根本无人再去关心10人模式的进度，付出加倍的努力也得不到任何回报。

归根结底，这是暴雪在资料片中加大了副本的难度导致的。高难度下的战斗要适合所有团队本来就很难做到，加之资料片推出仓促，设计人员也没有充足时间去改进。在后面几级的副本中，暴雪会如何进行调整呢？P


“梦想”公会取得了奥拉基尔10人英雄模式的首杀，这是世界进度前三的10人公会一直无法做到的

大地的裂变

●制作：Blizzard Entertainment ●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/cataclysm/

■福建 Coldwind

Archaeology Helper，帮你考古的插件

《大地的裂变》新增的考古学是一项费时费力的专业，资料片开放后出现了很多插件来辅助，帮助玩家更快捷地寻找到文物，但它们其实都很不准确，直到最近出现了Archaeology Helper（ArH，你可以在Curse.com上面找到英文版，需要搭配Achy和GatherMate2这两个插件使用）。

功能示范

安装了ArH后会看到图示的这个工具栏，可以按住Shift键拖动到合适的位置。右键点击工具栏上最右边这个铲子图标，屏幕就会出现这个圆圈，中央小红圈包围的箭头就代表你自己。

跟GatherMate2等插件结合（GatherMate2可以记忆挖到过的文物埋藏地点），到了挖掘区域，屏幕上就会显示出各种小黄圈，这些就是记忆的地点。随便到其中一个地点处，让箭头周围的红圈套住表示记忆点的小黄圈，使用考古学的探测功能，或左键点击工具栏上的铲子图标来进行探测。出现装置后，让人物与探测器重叠，面对探测器指向的方向。根据灯的颜色，左键点击工具栏上相应颜色的按钮，比如红色的话就点击红色按钮，ArH就会在屏幕上绘出红色区域，中间的线就是探测器指向方向的延伸。红色状态的方向是不太准确的，有时会一下就挖到，但即使不能，至少可以在红色区域靠近中线的地方找一个记忆的点。

探测器显示黄灯或绿灯后就更精确了，同样让人物跟探测器重叠后，点工具栏上的黄灯或绿灯，ArH就会绘出黄色或绿色区域，一般在区域内中线旁边的记忆地点只有一两个，基本上一挖就会挖出来。

如果你按错按钮，错误标记了一个区域，可以点工具栏上的后退按钮来删除它，这样就不会因为误操作导致屏幕很花，妨碍判断。如果你碰到什么意外情况，比如在挖掘地点受到攻击，可以再次右键点击铲子图标来暂时关闭圆圈、记忆点和红黄绿等区域的显示。

快捷设置

另外，在界面—插件—ArH下面还可以进行一些设置。其中最重要的是可以设置快捷键的部分，在Main Windows（主界面）下面的Key Bindings Settings（快捷键设置），点击相应的红色按钮后，按下想要使用的快捷键即可。从上到下对应的各项功能分别是：Show/Hide the HUD（显示/隐藏图形界面）、Add red area to the HUD（在图形界面上绘制红色区域）、Add yellow area to the HUD（在图形界面上绘制黄色区域）、Add green area to the HUD（在图形界面上绘制绿色区域）、Show/Hide all red areas（显示/隐藏所有红色区域）、Show/Hide all yellow areas（显示/隐藏所有黄色区域）、Show/Hide all green areas（显示/隐藏所有绿色区域）、Remove one previously added area（移除刚刚绘制的一个区域）。其中最常用的就是绘制红色、黄色和绿色区域的功能，应该设置成方便的快捷键。

这个插件最好还要搭配比较完善的考古地点数据库使用，如MMO-Champion提供的这个：http://media.mmo-champion.com/images/news/2011/january/GatherMate2.zip，下载后解开里面的Gathermate2.LUA文件，放到“安装目录\WTF\Account\你的账号名\SavedVariables”下即可。除了少数高级区域缺少一些点，大多数文物埋藏地点都已经有记录。

作为一名“教授”，在用这个插件挖了几十个托维尔文物和不计其数的暗夜精灵碎片后，我得说这个东东实在是给力，简直有种“相见恨晚”的感觉，使用这个插件后探测的次数减少了一半，也根本不用管什么定位法，效率大大提高，尽管它不会令坑爹的考古学变得令人愉快。希望各位考古同行们都能尽早挖到自己想要的矮人法杖、辛洛斯、娃娃和虫子坐骑！


绿圈和记忆点


显示出红色区域


多个区域重叠


有时第一个红色区域就能找到文物


成功率最高的绿色区域

头条新闻

■育碧软件宣布《狂野西部——毒枭》

育碧软件正式公布了“狂野西部”系列的第三部游戏《狂野西部——毒枭》（Call of Juarez: The Cartel）。游戏仍旧以FPS方式进行，但出人意料地没有延续前两作——《狂野西部》（Call of Juarez，2007年）和《狂野西部——手足兄弟》（Call of Juarez: Bound in Blood，2009年）的典型西部背景，故事发生在现代的西部城市——美国的洛杉矶和墨西哥的华雷斯（Juarez）。用制作组的话来说，就是新瓶装旧酒，“一个拥有最棒的‘狂野西部’元素的现代版”。从目前公布的截图来看，前两作的主角之一Ray将穿越百年时空而来，出现在现代的西部，另外有一名女性主角登场，但背景不明，其他的原作角色是否将来到现在目前也不得而知。2007年的《狂野西部》因为是首个支持DX10的3D游戏而备受关注，至今仍是显卡评测中的热门游戏。本作仍旧由Techland开发，预计于今年夏季登陆三大游戏平台。



最新一期的《电子游戏月刊》封面采用了一幅与众不同的原画图案

■育碧软件公布第三季度财报，增长强劲

育碧软件公布了截至2010年12月31日的2010～2011财年第三季度的财报，财报显示，育碧在本季度的总收入为6亿欧元，相比于上财年同期的4.95亿欧元增长了21.2%。本季度的营收得益于大量游戏赶在西方年末假期发售，并且销量甚佳。《刺客信条——兄弟会》的主机版在1个半月内售出了650万套，其休闲及支持Kinect的体感游戏《舞力全开2》（Just Dance 2）等作品共出货1050万套。本财年最后的第四季度，育碧预计总收入为1.59亿欧元，同比下降24%。本季度公司计划在PC平台推出《刺客信条——兄弟会》，为Xbox LIVE交付《超越善恶》的HD重制版，并为任天堂的新掌机3DS交付6款首发游戏。育碧CEO Yves Guillemot在投资者电话会议上特别提到，要在新平台上争取机会和份额，如今年陆续推出的3DS和NGP，甚至可能包括手游平台。在市场占有率方面，育碧的游戏份额仍在上升，欧洲从7.8%增加到9.2%，美国则从5.4%增加到7.3%。这个数字预示，虽然育碧提升了自己的市场份额，但2010年海外电子游戏业仍处于负增长。

■《伊尔-2——多佛悬崖》即将发售

育碧软件和俄罗斯开发商1C: Maddox Games共同宣布，将在3月25日发行空战模拟游戏“伊尔-2”系列的最新一作《伊尔-2——多佛悬崖》（IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover），这款游戏实际上是2006年公布的游戏《战争风暴——不列颠之战》（Storm of War: Battle of Britain）改名后的作品。这款第三方游戏据说不会采用实时在线DRM验证系统，并且主要面向英国发行。游戏只为英国玩家准备了收藏版，包括150页的飞行指南、布质的飞行员求生地图以及由皇家空军博物馆提供原始文档进行复制的《喷火I型战斗机驾驶员须知》等。

月评

■寒冬或转型期

市场调查机构NPD最近的数据和5%干上了。早在去年春天，他们就宣布北美游戏业的销售额与前一年同期相比下降了5%。这个效应一直延续到2010年年末，12月的圣诞销售季消费类电子产品、游戏产品的销售额下降了5%；今年1月份的统计数字还是同比下降5%。这也解释了为什么育碧软件的财报中显示，他们的市场份额实际上上升了，这无疑反衬出有很多游戏开发和发行商的日子不好过。

不要被暴雪娱乐“史上最热卖PC游戏”的光环闪晕，暴雪的兄弟公司Activision近来就在拼命割肉。他们近来宣布停止“吉他英雄”（Guitar Hero）和“真实犯罪”（True Crime）游戏的开发，关闭或停止制作组的工作，其实早在去年年底，他们就放出风来，将要出售旗下专业的赛车游戏开发商Bizarre Creations，这家制作公司是Activision在2007年才收购来的，期间只发行了两款PC游戏。如果说《詹姆斯·邦德007——血钻》（James Bond 007: Blood Stone）本来期望值就不高，那么去年夏天的《疾驰残影》（Blur）好歹也达到了百万级的销量。再说远一点，“吉他英雄”等品牌也不至于像Activision说的那样，达到了市场饱和的程度，开发了新作卖不出去。Activision急着甩掉这些“累赘”，集中精力去确保暴雪几个热卖品牌的利益最大化，显然还是自身出了什么问题。

更大跌眼镜的是，Bizarre Creations工作室匆忙叫卖了两个月后无人问津，Activision直接让他们关门了事。好吧，我们承认，一家制作公司不是主要的，关键是挖到其中的人才，但在不久前游戏业持续繁荣的年景里，一家给微软开发过“世界街头赛车”（Project Gotham Racing）游戏的公司就这么关门大吉还是有些让人不敢想象。

即便如此，我们也很难说这就是游戏业的寒冬。分析人士指出，视频游戏行业正处于一个过渡状态，消费者现在比任何时候都有更多的选择。次世代主机的销量处于饱和状态，iPhone和智能手机上的休闲游戏开始兴起，体感和3D浪潮也方兴未艾。传统大型游戏的发行商们感到迷茫，他们似乎正在适应这变化太快的世界。P

PC/PS3/X360

刺客信条——兄弟会

■Assassin's Creed: Brotherhood■动作■Ubisoft Montreal■Ubisoft■2011年3月17日■北京 Merlinpinkstaff



戏说名人会上瘾的，在列奥纳多和马基雅维利之后，制作组终于没有放过哥白尼

《刺客信条——兄弟会》的PC版跳票了，但是跳得还能让人接受，Ubisoft已经确认，PC版3月17日会率先在北美发售

Ubisoft还公布了游戏的配置要求，和前作相比几乎一模一样。我们知道，《刺客信条Ⅱ》为了构建更大规模的城市，已经减少了人物和场景的多边形数，画面品质下降得厉害。《兄弟会》的画质在前作基础上有所提高，而且PC版还支持更多特效，支持NVIDIA 3D Vision技术以及AMD Radeon系列显示芯片的Eyefinity多屏显示。但总的来说，想达到一代那种令人Shock的画面效果仍旧是痴心妄想，毕竟这一代的罗马城比佛罗伦萨更大。

PC版预计还包括所有主机版已经发售的DLC。除了陆续公布的多人对战地图外，有两个DLC的内容值得期待。一是随主机版《兄弟会》限定版发售的PSN独占DLC《哥白尼的共谋》（Copernicus Conspiracy），其中的故事模式有新增的任务，讲述Ezio受著名天文学家哥白尼所托去执行多项任务，如传递秘密信息、暗杀行动和保护要员等等。

另一个DLC是定于3月8日在PSN和XBLA率先提供下载的《达·芬奇失踪》（The Da Vinci Disappearance），它的故事模式讲述达·芬奇被狂热的宗教分子绑架，他们相信用大师智慧的头脑可以令世人屈从于他们的意志。这个单人流程新增8个任务、两个新场景、两个新的游戏玩法和10项成就。此外，DLC一下为多人模式提供了4个新的可选职业，包括红衣女王（The Dama Rossa）、骑士（The Knight）、侯爵（The Marquis）以及贱民（The Pariah）。到本文截稿时，这4个职业只公布了原画，没有详细的背景和技能说明。多人游戏方面，这个DLC还提供了一张新地图——西班牙的爱尔汉布拉宫（Alhambra）。新增两个对战模式，一是护送（Escort）：两个4个小队中各有一名VIP玩家，小队将护送VIP到达指定地点，同时要设法暗杀对方队伍里的VIP；二是暗杀（Assassinate），一个直接了当的死亡竞赛，10分钟一局。

650万套的主机版销量让Ubisoft掩饰不住对“刺客信条”的爱，Ubisoft CEO Yves Guillemot表示，5月份就会公布这个系列的最新作。P



被挟持的列奥纳多等待救援



这地方，看起来很吸引人……



骑士们在保护医生。这所谓的护送，也太明显了一点吧……

头条新闻

■《死亡空间3》正在开发中



《死亡空间2》的热卖，表明真正重口的惊悚游戏仍旧十分缺乏

2月16日，EA首席执行官John Riccitiello在出席高盛科技与互联网大会（Goldman Sachs Technology and Internet Conference）时发言，表示《死亡空间3》（Dead Space 3）已经在开发中。1月25日发售的《死亡空间2》还处于热卖当中，并且销量还在持续增加。EA不仅推出“死亡空间”游戏，还持续为它发行各种小说、动漫等周边产品，培育产品线的耐心可见一斑，续作的投入制作也是顺理成章的。John Riccitiello由此也看好EA游戏在2011年的前景，凭借”FIFA”“极品飞车”“荣誉勋章”“战地”“质量效应”“龙世纪”等品牌，还有将在本财年晚些时候推出的《星球大战——旧共和国》（Star Wars: The Old Republic），对EA来说，这无疑是精彩纷呈的一年。《死亡空间2》为2011年开了一个好头，John Riccitiello也不吝将溢美之辞送给它：“这是我们有史以来卖的最好的游戏系列之一。”

■EA公布季度财报，多款500万大作诞生



《荣誉勋章》在臭军迷眼里得分很高，在轻度玩家眼里就显得不太好玩了

EA在2月1日公布了截止2010年12月31日的2010～2011财年第三季财报，当季净收入为10.53亿美元，当季净亏损为3220万美元。财报中引入注目的是，EA在2010年一共诞生了5部销量在500万套以上的热卖大作，它们是《FIFA 11》《荣誉勋章》、《劲爆美式橄榄球11》《极品飞车——热力追踪》以及《战地——叛逆连队2》。除了EA一贯强势的体育题材，FPS游戏的销量也极度上涨，特别是口碑一般的《荣誉勋章》能在全球范围内卖出去500万份，实在有些出人意料。2011年开年迎来惊悚大作《死亡空间2》（Dead Space 2），不仅在媒体评分上超过原作，同期销量更是原作的两倍，在1月25日发售后的首周已经卖出200万份。

■《质量效应2》还有新DLC

BioWare近日宣布，将在2011年推出一个《质量效应2》（Mass Effect 2）的DLC，推出时间将是《质量效应3》发售之前，《质量效应3》按计划将在2011年年底发售。BioWare公布的消息中还提到，“质量效应”系列专门的Cerberus Network自1月24日开始就不再每日进行新闻更新，到年底《质量效应3》发售前夕预计恢复正常。玩家将从Ceberus获得新闻，其中一部分用来铺陈和介绍《质量效应2》的新DLC的，另外一些更新将为《质量效应3》造势。由此看来，看来这个DLC的内容也应该是衔接二代和三代情节的一部分。《质量效应2》最新的DLC是于2010年9月7日发售的《The Lair of the Shadow Broker》。2011年1月21日发售的PS3版《质量效应2》已经包含了迄今为止的所有《质量效应2》DLC，接下来我们将进入《质量效应3》时间。

月评

■要什么给什么

玩家到底要什么？每个卖出3代的有名游戏系列都面临这个问题。当赖以成名的那些手法都玩遍了，却想不出更好的点子，开发小组多半会陷入迷茫当中，昏招迭出也就不是意料之外的事了。就像如今总是被拿来和“死亡空间”系列比较的“生化危机”系列一样，在毁誉参半的《生化危机5》后，十几年来积累的玩家群仿佛要被强势的《死亡空间2》给松动了。真的会吗？长远来说也许未必，因为两个系列的风格归根结底不太相同。但玩家爱拿它们比较也值得我们思考：玩家要的和制作人想的到底差距有多大？

《死亡空间》是相当美式的，不管是怪物的造型、游戏进行的方式还是除了主角必须死的惊悚片式设定，都美式到了骨头里。但这不是主要的，《死亡空间》两作赖以成名的要素还是黑暗以及幽闭空间里的恐惧，甚至当你到达一个并没有怪的场景，环境的光影和音效也能制造出十足的惊悚气氛，让你屏息。“生化”前两作并不黑暗，但恐怖气氛的营造同样利用了环境，而不是僵尸数目的多少（在这方面有优势的《丧尸围城》几乎是个搞笑片了）。当“生化”开始拧巴地追求僵尸数量，追求形式上的变化（比如视角），甚至要达到阳光下的恐惧时，它就败了。至少我在阳光下还从没有怕过——我都忙不迭地对付不断刷新的僵尸去了。

于是，玩家会说：这并不是我想要的。

“生化”系列的转变过程中唯一应该理解的是，玩家的确需要个调剂口味的过程。就像以旖旎风光著称的“极品飞车”系列也玩了几代夜间赛车一样，调剂一下是可以的，但还是应该回归到根本。据说CAPCOM极有可能在今年E3上公布《生化危机6》，在《死亡空间2》的直接刺激下，且看C社是否有所醒悟吧。P



《生化危机》原作本质上是个AVG，于是转型就有点难。其实《生化危机5》的多人部分亮点不少，我们只是想喷它不够给力的单人流程……

PC/PS3/X360

战地3

■Battlefield 3■DICE■Electronic Arts■射击■2011年秋季■江苏 防弹手柄


《战地3》将继续把背景设定于“不远的未来”，同前作北美、中东和东亚3个军事集团间的乱战相比，本作的阵营更加简洁……

在DICE工作室的《战地——叛逆连队2》风光地掠走500万销量后，他们终于腾出手来继续折腾传说中的《战地3》

本作的阵营更加简洁：以美国海军陆战队为骨干的北约军队以及中东联盟（MEC）。考虑到后者的“大杀器”仅限AK47、RPG和人肉炸弹，为了能让这个阵营看起来像那么回事，又将“毛子”设定成了头巾胡子大叔们的亲密战友。

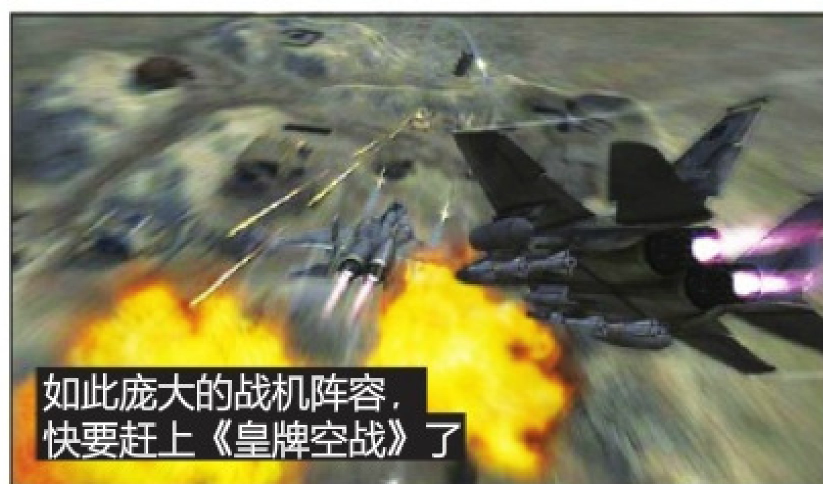
这次制作《战地3》，EA口口声声说“这次绝没有塔利班”，却同时引入了大量以实际卫星图片为基础制作成的城市巷战地图，也并没有为了和谐，将战争设定在架空的“基斯里巴”国——目前游戏公布的一张地图就叫做“巴格达在燃烧”（Baghdad Burning）。玩家不仅仅可以扮演中东士兵，在伊拉克战场（制作组确认具体地点是苏莱曼尼亚省）和德黑兰的主场对美军“大逆不道”地扣动扳机，而且还能到巴黎、纽约去打打“客场”。

本作在射击手感将介于《叛逆连队2》的爽快与《闪点行动》的高端模拟之间，确切的说就是《荣誉勋章》的那个味儿。Run & Gun式的快节奏玩法将被抛弃，取代的是对掩体的利用和对战线的保持。为了突出这一特色，操控上保持了《荣誉勋章》在掩体后自由控制探身幅度和探身方向的设计，还在系列正篇作品中首度加入了匍匐动作。此外在相关截图中我们还看到了将受伤倒地的士兵拖拽到掩体后的场面，这让玩家们对本作HP的回复方式产生了不少猜测。

本作将继续强化前作的载具特色。游戏中将包括有16种喷气式战机（包含了欧系血统的“台风”）、8种直升机和48种地面载具，甚至还引入了水上舰艇，武器系统数量预计将全面超越“武装突袭”（ArmA）系列。

画面上，升级版的“寒霜”引擎呈现出的场景视距将达到惊人的2000米（飞行状态下要大大超过这一数字），新增特性包括深度建筑物破坏（不再是炸到骨架就没法再炸了）、大规模地表破坏、昼夜循环和天气变化。

在今年的游戏开发者大会上，本作将进行重点展示，此外《Game Informer》杂志也将在3月份同期进行揭秘。请留意中旬刊的进一步报道。P


如此庞大的战机阵容，快要赶上《皇牌空战》了


刚刚踹了阿富汗放羊娃家的大门，山姆大叔的马仔们又不辞辛劳地去揣穆罕默德家的茅房了


似曾相识的天桥……难道DICE的老爷们还要继续恶搞《现代战争》？

头条新闻

■ 2K Games宣布《黑暗领域Ⅱ》

2月9日，2K Games宣布，将推出漫画改编游戏《黑暗领域》的续作《黑暗领域Ⅱ》（The Darkness II），预计今年秋季上市，这是系列首次登陆PC平台。《黑暗领域》是根据TopCow出版的同名漫画改编的暴力风格射击游戏，玩家扮演Franchetti家族的杀手Jackie Estacado，他在21岁生日时，体内潜藏的黑暗力量突然复苏，利用多出来的两只“恶魔手臂”使用两种武器，玩家可借着吞噬、刺穿等方式来残杀敌人，但这个力量必须要在黑暗下才能展现。游戏中黑暗光明对比强烈，故事深刻曲折。在《黑暗领域Ⅱ》中，距离Jackie Estacado借助黑暗力量向谋杀他女友的凶手复仇已过了两年时间。自封印他的超自然力量以来，他仍旧无法忘却Jenny死去的不快记忆，现在黑暗力量打算卷土重来……游戏由位于加拿大伦敦市的Digital Extremes工作室负责开发（是《虚幻锦标赛2003》《黑暗地带》的开发商，也曾参与过“生化震撼”系列的开发）。本次游戏剧本的部分依然由知名的英国漫画作家Paul Jenkins负责。



《黑暗领域Ⅱ》游戏将应用部分卡通渲染的手法，呈现忠于漫画原著的画面风格

■《永远的毁灭公爵》公布收藏版



超长开发周期也不是坏处，从游戏长度到收藏版内容都十分的厚道

所有的一线大作都少不了收藏版，《永远的毁灭公爵》也不例外。官方公布的这款收藏版名为“钢弹”（Balls of Steel），其中包括游戏光碟、公爵的小型胸像、公爵贴纸、公爵折纸、公爵明信片、特制筹码两枚、特制扑克牌一副、带DNF辐射标识的特制骰子，以及《永远的毁灭公爵》漫画书、名为“DNF的历史积淀与传奇”的艺术概念图集。最后收藏版还有如假包换的独特收藏编号与收藏证书（限量只有2000套）。以上配置定价99美元，仅供GameStop和Amazon网站预订。Gearbox Software总裁Randy Pitchford日前透露，《永远的毁灭公爵》的平均流程将达到惊人的16到18个小时，可不是一般的厚道。Randy Pitchford说，还有一个的亮点是，“游戏主角的情色趣味并未随游戏的超长开发周期而丢失”。

■《黑色洛城》将适应不同程度的玩家

如果把《黑色洛城》当成一个简单的GTA Like，你就错了。随着越来越多开发内幕的公开，我们看到了游戏中独特的一面。制作人Brendan McNamara（同时也是Team Bondi的创始人）在接受采访时说：“《黑色洛城》能满足各个层次玩家的需求。”《黑色洛城》的独特之处在于它的探案环节。你可以检查嫌疑人的房屋，包括镜子，钢管等任何物体；在与NPC的谈话过程中，你可以在NPC全身上下查看，并借助游戏革命性的“面部表情系统”判断NPC口供的真伪。但玩家永远也不用因为审讯水平不行而破不了案，或破案进度受到严重阻碍。总之，游戏提供了多种途径确保玩家的游戏体验是流畅进行的。

月评

■ 因祸得福

《永远的毁灭公爵》将在5月3日回到玩家的怀抱。不管它的评分是多少，Gearbox Software都做了一笔稳赚不赔的买卖。

在《永远的毁灭公爵》刚刚宣布重新回归的时候，我们曾担心它和玩家的期望值相去甚远，如果它只是个十几年的神话（或者笑话）也不错，只是还能作为谈资，时常提起来一下。如果变成一个真的游戏，那没准就会破坏这种美好的印象。但也许我们多虑了。《永远的毁灭公爵》超长的开发周期，有坏处当然也有好处，16到18个小时的游戏时间已经直逼某些RPG的通关时间，是目前主流射击游戏长度的两三倍长，那些由于开发周期和资金限制无法制作到更长的游戏或许会羡慕死的。退一步讲，就算这16到18个小时的流程不算太High，游戏性不算太强，其实也无所谓，就像B级片爱好者狂热地喜欢“凯恩和林奇”（Kane & Lynch）系列一样，故事扯淡无所谓、枪感不好也无所谓，要的就是那个不管不顾的扭曲劲儿。真要是计较公爵在厕所方便和游戏性的关系，那你就输了。

另一方面，Gearbox和2K Games接手项目虽然只有几个月，却一直在为它开发各种周边产品。PAX 2010展会上已经有了这个苗头，现在这类收藏品就更多了，小到公爵主题的眼镜、帽子、钥匙链，大到主题画册、收藏版，甚至包括有关的“情趣用品”，应有尽有。不怕做不到，就怕想不到。憋了十几年的公爵粉丝们，想必消费能力也一定很惊人吧。

看到发行商如此火热的宣传劲头，我更疑惑3D Realms这些年来到底都做了些什么，难道他们十几年卯着劲就是要做一次活雷锋吗？P


马赛克随处可见，我们要玩的就是马赛克啊！

PC/PS3/X360

永远的毁灭公爵

■Duke Nukem Forever■射击■Gearbox Software■2K Games■2011年5月3日■江苏 防弹手柄



这里是维加斯，但并不是废土上的新维加斯，不用考虑V.A.T.S，只需要战战战！

《永远的毁灭公爵》之所以能够复活，全因它终于摊到了一个靠谱的小组——Gearbox

无论是在长时间的等待后最终无视它的玩家，还是视它为“传说”，甚至将其视为笑话的人，现在必须正视公爵大人的存在——人家发话了：“你们以为我真的会永远消失吗？”

Gearbox最近展示了一个完成度极高的Demo（当然这并不奇怪，毕竟3D Realms这些年不是什么都没干），在标题界面中出现了3种难度选项：Piece of Cake（简单）、Let's rock（正常）和Come get some（难）。流程乍看上去同去年在PAX 2010上公布的试玩差不多：公爵在主视角中“方便”后，捡起一支多管火箭发射器狠揍正在围攻地球防卫军的猪脸异形，然后在一个橄榄球场中战翻了巨型怪兽——对《毁灭公爵3D》的老玩家而言，这个场面应该不会感到陌生。战斗结束后，令人吃惊的一幕发生了：镜头摇出了游戏画面，出现了一支Xbox 360手柄，然后是抓着它的毁灭公爵！他正叼着雪茄，坐在沙发上玩着以自己为主角的FPS，这大概可以解释在过去的12年时间里，这位千呼万唤不出来的家伙究竟都在干些什么。

拥有自己形象的授权游戏，只是公爵不值一提的成就之一。自从公爵击退了Rigelatins异形的猖狂进攻后，他就成了全球名人，不仅是深夜脱口秀的主角，还拥有一个数百万美元的娱乐帝国，拍摄了无数歌颂自己丰功伟业的动作巨片，填补了自州长大人卸任以后留下的空白。

如今公爵在拉斯维加斯耗资数百万美元，开设了一个名叫Lady Killer的豪华赌场，只要讨厌的外星人一天不重返地球，公爵就成天呆在属于他的豪华套房中当一名标准宅男。可惜这帮捣蛋鬼依然乘坐着古怪的飞行器回来了，上次被揍得鼻青脸肿的教训，让它们收起了武器，宣称此次是为了宇宙和平而来。总统居然相信了外星人的鬼话，还准备举行盛大的欢迎会。

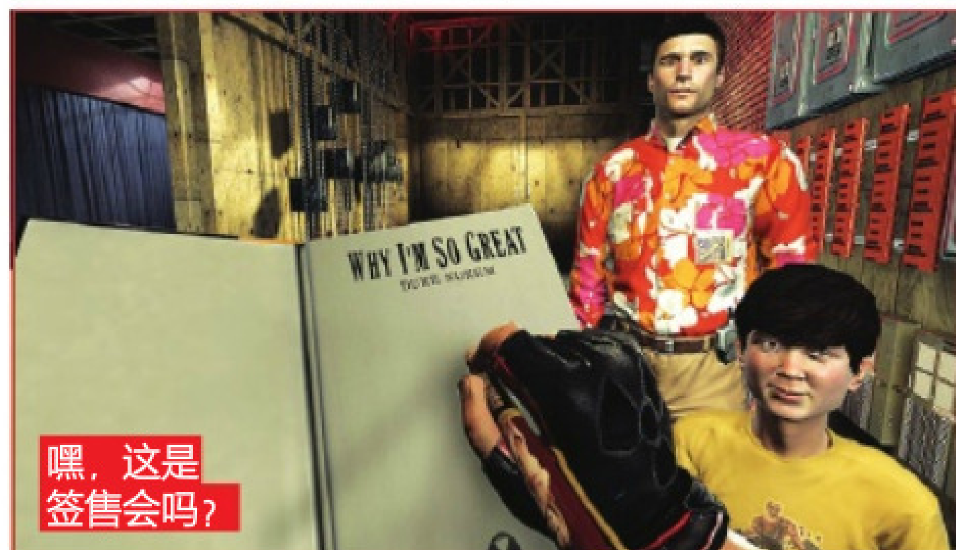
公爵没有买外星人的账，他摩拳擦掌准备大干一场。事实证明了公爵的判断是对的：异形在实施缓兵之计后依然发动了大举进攻，它们的目标依然是——抢夺地球人中的美女——“该死，为什么它们总叫把最靓的妹子弄走？”这深深刺痛了公爵的心，也激发了他的彪悍战力……



这……就是公爵的宅男生活



嗯……要来抢妹子，就别怪我不客气了呀！



嘿，这是签售会吗？

头条新闻

■《神魔大陆》推出VIP会员业务


VIP会员可以享受诸多福利

完美时空近期宣布，为感谢玩家们对于《神魔大陆》长期以来的关注与支持，《神魔大陆》将在近期推出VIP会员服务，让玩家们在尽情体验游戏乐趣的同时，更享受到贵宾级客户服务，同时还能独享VIP游戏礼包。

在VIP会员服务上，完美时空表示，所有VIP会员都能使用注册电话号码（座机或手机号码）和身份证号码进行双重身份验证，同时还能享受到诸多福利，如最新的研发消息抢先知、VIP客服的定期回访、VIP绿色通道服务、与策划亲密接触的玩家座谈会、每个季度独有“神魔VIP礼包”等等众多VIP特权。马上成为《神魔大陆》VIP会员，感受完美时空给予VIP会员最贴心、最周到的服务吧。

■《梦幻诛仙》第二届PK赛体验服开战



传说中的深海幽影金刚鲨

完美时空旗下网游《梦幻诛仙》的第二届跨服PK赛已于2月20日在体验服打响！据悉，完美时空为了让更多的玩家能尽享本次的PK赛事，故此次特开设了甲、乙两级别组进行比赛，凡是70级以上的玩家均可参与到这场战斗盛宴中。

据完美时空介绍，本届跨服PK赛分为选拔赛、预选赛和淘汰赛三个阶段，首场PK选拔赛已于2月20日在体验服正式开战！在两周的神话竞技场“破军组（70～89级别段玩家）”与“天机组（90～105级别段玩家）”的比赛中，至少有一次进入4强的战队，将会被列入到选拔赛候选名单中，通过玩家投票产生晋级预选赛。如果在这两周比赛中，至少有一次获得了比赛冠军，则可不用参与玩家投票，直接晋级预选赛。晋级预选赛阶段的战队内所有玩家角色数据，将会被复制到一组全新跨服PK服务器中，和来自其他服务器的战队进行预选赛和淘汰赛阶段的比赛。

完美时空表示，在《梦幻诛仙》第二届跨服PK大赛中，完美时空将为获胜者送上代表无限荣耀的特殊道具！它可以象征玩家的辉煌战绩，独一无二！除此之外，还有丰富的奖品赠予胜利者。

■《神鬼传奇》金刚鲨坐骑登场亮相

近日，完美时空透露，旗下网游《神鬼传奇》深海幽影金刚鲨在兔年“兔”月正式登场。

据悉，金刚鲨是《神鬼传奇》中最为残暴的鲨鱼品种，他本身就被赋予了“攻击性”“战略”坐骑的内涵。尖锐锋利的利刃装甲，配上棱角分明的盔甲装备，让金刚鲨坐骑外形霸气十足。

《神鬼传奇》的策划这样说道：“金刚鲨带给来的不仅仅是飞驰一般的感觉，坐骑加成属性成就它跻身魔幻王朝中的得力战骑的地位。70%的移动速度的加成，让金刚鲨注定成为游戏中奔跑最快的坐骑。但仅凭快是无法掌控战局的，3%幸运一击与2%暴击的加成，对于实际战斗中的战斗力提升将起着关键性作用！最大攻击值的大幅提升以及瞬间造成两倍的伤害值都为金刚鲨这个在《神鬼传奇》魔幻王朝中的王者坐骑增添了种种霸气。”

最后，完美时空表示，深海幽影金刚鲨已于2月22日与《神鬼传奇》勇士们相见，作为海神的馈赠，它会出现在众神宝藏的陈列之中。

月评

■ 武侠

要问本月玩家们最最关注的完美时空旗下的网游是什么，我觉得还是非《笑傲江湖》莫属。从今年年初开始曝光，这款产品马上吸引了诸多热爱武侠类游戏的玩家眼球。几大段视频的出现让无数玩家感慨游戏的创意，而在年初即对《笑傲江湖》展开的内部品质测试更是坚定了许多玩家对于完美时空在今年年内公布《笑傲江湖》外测的信心。

记得在很早前昱泉曾经出过一款同名的单机游戏《笑傲江湖》，作为早期的金庸武侠小说改编的游戏，单机版《笑傲江湖》着实让玩家心动许久，但续作《笑傲江湖网络版》则让人大跌眼镜。

在现在这个西方网游当道的今天，国产的武侠网游越来越失去了自己的特色，取而代之的都是些西化的“武侠”网游，比如在游戏中会出现类似“冰箭”“火球”等这种不伦不类的招数。

由完美时空研发的《笑傲江湖》和现有市面其它武侠题材的MMORPG区别很大，而且一些设定会让我们更加心动，比如武功招式的生克关系以及破绽系统等等。举个通俗易懂的例子，比如在金庸的小说《侠客行》中，金乌刀法就是克制雪山剑法的，而破绽和生克类似，它是打破对方武功套路的关键点所在。完美添加了这些内容，是否会还原武侠的世界？或是能否让游戏更加出色呢？

据完美时空表示，他们会还原一个真实的武侠世界，但这些内容在游戏中究竟如何表现，恐怕还要等我们接触游戏的时候才能感受到！希望《笑傲江湖》不会让我们失望。P


李商隐的《无题》让这幅画面无声胜有声

神鬼世界

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：不删档首测
●官方网站：http://sgsj.wanmei.com/

■河北 老鸭

《神鬼世界》现阶段职业点评

没有最强的职业、只有最强的玩家，这也是对《神鬼世界》职业体系的委婉解释。好吧，就让我们看一看这八大职业在游戏中有哪些具体表现吧。

潜伏者：

由于潜伏者完全突出近战攻击，并且攻击上下限的浮动非常大，所以说潜伏者仅仅满足了单P条件。而由于目前游戏中神射手的出现，所以远程攻击几乎是完虐潜伏者的。潜伏者的防御和HP都不高，就算有再强的攻击，也只能昙花一现的秒杀一个敌人，随后就将被他人群殴致死。从目前来说，它只是一个适合打图、FB的职业。PK还是躲远些吧。

角斗士：

与潜伏者有些相似，但不过防御和HP相对要高出一些。并且群攻技能也可以在PK中有所作为。但身为近战职业，依旧是难以从战场上全身而退。在副本中，角斗士作为近战职业，可以充当ST来辅助圣骑士的防御战线。

魔剑士：

魔剑士要好于潜伏者和角斗士，毕竟有几个Debuff技能来支撑门面。但不过魔剑士也是对方在PK过程中，首杀的目标之一。在FB战斗中，魔剑士的作用发挥的比较明显，当队伍内有魔剑士存在时，将大大提升全队人员的攻击效果。

圣骑士：

圣骑士的玩家群体两极分化比较严重。RMB玩家几乎是不死小强，打上一身高级宝石，可以抵御多人的同时攻击，成为我方阵营中绝对的肉盾！而且在FB或者Boss战斗中，RMB与普通玩家的差异就不是很大了，在技能的配合下，基本上都能够满足战斗的要求。在领土战斗中，圣骑士的作用非常重要，但那绝对是RMB圣骑士的舞台。

神射手：

神射手是《神鬼世界》中最火爆的职业，没有之一。高攻、高爆、高闪、高命中、远距离攻击集合了所有的PvP特点。而神射手除了在PvP领域中无敌天下外，在各种FB战斗中，也是当之无愧的第一DPS。看一看各个服务器中，有关神射手装备的价格，在超高人气的追捧下，只能用天价来加以形容了。

大祭司：

感觉《神鬼世界》中的大祭司成为了纯辅助职业，攻击什么的已经和大祭司扯不上任何关系了，但是却强化了大祭司在辅助能力上的特性。至于各种FB战斗，大祭司也是必不可缺的重要辅助职业。其实感觉大祭司蛮适合平民玩家的，至少是刷图打装备的好手。

诗舞者：

作为同样的辅助职业，诗舞者的加血肯定不如大祭司，但是却精通各类增益Buff。PvP的时候，诗舞者绝对就是后方的补给员，基本上与直接战斗无缘；而在FB等战斗中，诗舞者特别适合高端队伍，因为所增加的攻击，绝对可以用恐怖来形容。相反诗舞者在平民队内，却难以发挥出最大功效。

法师：

目前游戏中第二火爆的职业。要是论输出的话，法师绝对超越神射手。而且法师的练级速度相当快，40级的时候就拥有了两个群攻技能，再配合高攻击的特点，法师绝对是练级、FB中的最佳人选了。在PvP的时候，法师属于群体杀手，就算被挂掉，也能烧死一片人！但不过法师的高蓝耗，如果不使用商店蓝瓶，法师就是一个被抽干了血的纸娃娃。


《神鬼世界》神佑广场全景


《神鬼世界》实景截图-奇迹之泉


《神鬼世界》实景截图—尊贵王座


《神鬼世界》实景截图—神秘塑像

神魔大陆

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测中
●官方网站：http://sgcq.wanmei.com/

■河北 老鸭

《神鬼传奇》挑战黑龙与巨人

《神鬼传奇》新内容泰坦王座的更新，带来了诸如彩虹岛第二层宠物，第四套灵魂圣衣，装备分解与重铸等等全新的内容。对于玩家来说，探索新地图才是最大的兴趣。从之前的龙帝陵开始，一直到这次开放的“黑龙巢穴与巨人国度”，每次更新，都带来一些让我们意想不到的变化。

怪物实力的增强，新装备的出现，必然又会在游戏内引发一场新的血雨腥风。特别是黑龙巢穴地图中，小怪与Boss将掉落崇高套装，这是目前与第四套灵魂并驾齐驱的最高等级套装，其性能可谓是刷图打副本的极品。然而游戏依然维持了传统模式，大部分崇高套装都是从Boss身上掉落，所以抢Boss的现象一定会发生。不过，这也是游戏竞争的一方面。

以下就让我们走进“黑龙巢穴与巨人国度”，去拼杀一番。兴许会有极品装备爆出哦。第一个进入的场景是巨人国度，它入口处于奥林匹斯山左上方，直接进入就可。巨人国度里面的怪分为火系、冰系、强物理系三类，不仅HP超高，同时攻击也非常厉害。虽然说这个地图的开放等级是110级，但我想如果是110级普通装备的角色，是根本无法应对巨人国度中，怪物们那蛮横攻击的。这里补充一点，灵魂套装在这里的效果非常明显，但不过也有人说高强蓝装也能在这个图吃得开，我笑而不答曰：您去试试看吧。我想进入巨人国度的玩家，应该都是以组队形式出现的吧？那么在团队效用的支撑下，攻击、防御、生命，依然是不变的刷图老三样。还是老老实实的用上最强装备吧。我们小队6人全部为110级，90级灵魂装备，牧师和刺客的相对好些+7套、5级石头，其余的基本上都是+7套打3～4级石头，我们是很平民的队伍，所以我觉得这样更加具有挑战性。

巨人国度东，挂机练级好去处

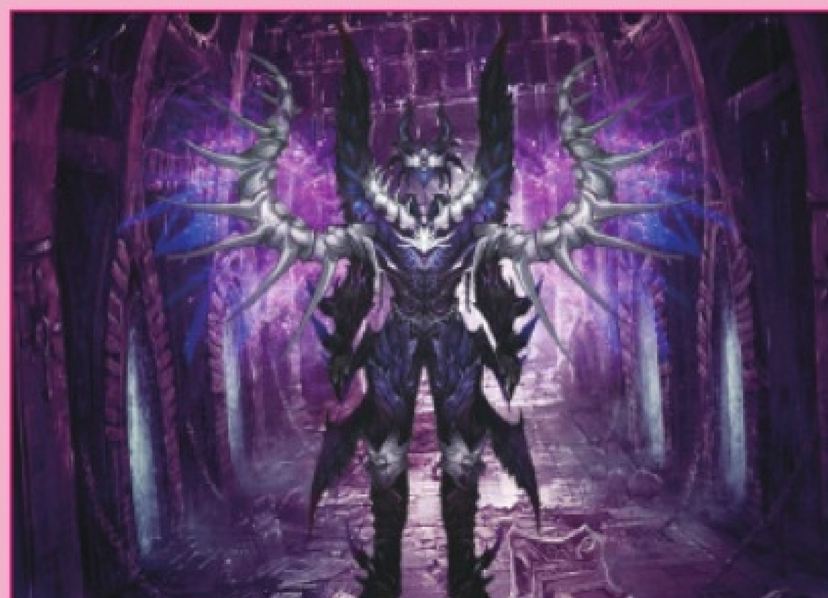
进入巨人国度后发现，里面的小怪密集度不是很高，但是基本上都是攻击一个之后，然后周围的群体而攻之，典型的精英怪模式。这里的小怪都是人型，所以装备打什么加成，我想各位比我也都清楚的多，这点就不啰嗦了。在巨人国度东部中，共有机械侦察兵、机械卫士、机械精英、巨人奴隶这四种怪，攻击力还算强悍。相比较起来，反而感觉等级最高的巨人奴隶好打，虽然这个怪的物理攻击强悍，但是骑士完全能够拉住它的攻击，从而给队伍中的DPS创造输出空间。不过由于这个图中的怪不定刷出，所以每一个职业还是各司其职的好，拉怪的拉怪、加血的加血、输出的输出，最好是别越权。从整体感觉，这张图并不是打宝图，掉落的物品有：奥丁魂玉之光、神兽晶核、草莓之心、古代金币、微光神格徽章，但概率还是蛮低的，所以并非适合刷材料。不过在这里找一个刷怪少的地方，用于挂机升级倒也是不错的选择。此外提醒大家一点的是，一定要注意安全哦。

巨人国度西，杀的就是Boss

从巨人国度东部，可以进入巨人国度西。西部的怪物等级都是120以上的，而且全部是巨人系的怪，不过还好，这张地图中除了Boss是不死系外，小怪们依然是人型怪，所以在东部能吃开的装备，在西部同样适用。这里小怪爆出的物品与东部相同，但爆率高出不少。如果想从这里刷材料的话，巨人系怪物的蛮横攻击力会让你头疼不已。其实这里的四种小怪法师杀起来，算是比较舒服的，至少有一个给力的骑士拉住巨人怪的攻击，法师就能安心的饰演重炮手角色。

其实来到西部的最主要目的，并不是打材料与升级，而是来杀巨人地图中的强悍Boss——机械巨人刚克。这个Boss虽然不会掉落任何装备，但是白金圣杯制作卷、幸运&狂暴之神高级保底等等，的确是非常吸引人的。特别是白金圣杯制作卷哦。说起刚克来，倒不如叫它：“钢壳”！防御超高不说，而且攻击那叫一个勇猛。先来说下刚克的攻击技能特点，它一共有五种攻击方式，其中包含


《神鬼传奇》泰坦战甲—牧师


《神鬼传奇》泰坦战甲—战士


虽然危险重重，但奖励更为丰厚


《神鬼传奇》—黑龙巢穴

了召唤、物理攻击、元素攻击、Debuff攻击、群攻等。几乎我们能想到的攻击姿态，刚克都将以惊喜的形式，为我们展现出来。机械切割，只要刚克受到攻击，就会每20秒释放一次，这个攻击的范围是12码之内造成群攻150%，所以要么牧师加血即时，要么脆皮职业自己算准时间。当刚克的HP低于90%的时候，将每25秒对所有攻击它的玩家，随即发动一次冲锋，秒杀我们不是不可能的。当HP低于75%的时候，将每30秒召唤出一颗炸弹，造成40000HP的伤害！刚克最恶心的是在HP低于50%时，将召唤出两个机械守卫，虽然说此时机械守卫的攻击可以忽视，但是它对我们将产生降低50%移动速度的Debuff，这对于想迅速离开战场的脆皮职业来说，无疑是噩梦了。总体感觉，想凭借一个小队击杀刚克，风险是非常大的。建议大家最好是以公会的形式前往，因为话又说回来，就算能够摆平刚克，您能摆平随时都有可能遭到的偷袭吗？记住，这里是公共地图！刚克快死的时候，也就是HP低于10%时，将进入狂暴状态，此时它的攻击速度增加200%，而其他四项技能也将瞬间发动，所以杀刚克的最后阶段，治疗固然重要，但强力的输出才是王道。

比巨人更变态，突袭黑龙巢穴

从巨人国度东可以进入另一个新场景，那就是黑龙巢穴。与巨人相比，黑龙巢穴中的怪物虽然在等级上相差无几，但总感觉击杀起来的难度要大一点。不过好在依旧是人型怪，所以说打起来只是比巨人那里略微费时而已。与巨人不同的是，这里将成为目前游戏中最抢手的一个场景地图。巨人那里的小怪只是爆一些材料，而黑龙巢穴的小怪除了一些材料之外，还将爆出崇高套装的腰带和鞋子。所以说，当套装、材料、经验同时出现在一个场景地图中的时候，那么这个地图想不火都是很难的。组队挂机打法上，基本上与巨人那里相同，所不同的是这里将更加危险，随时都将有可能爆发PK战，所以最好还是手动挂机吧。

黑龙巢穴最关键的一点，就是前两层的Boss。而打Boss的本源就是为了得到崇高套装，尤其是二层的Boss，将掉落武器和肩膀。先来看一层的火龙，典型的火攻击Boss，与巨人那里的刚克相比，火龙的攻击更加倾向范围性。例如火龙HP每掉10%时发出的流星雨，以及每60秒发动的火龙嘶吼等。所以牧师在这里的地位非常重要了。相比之前，骑士就是纯肉盾，而法师也要改用冰攻击对其攻击。此外火龙的狂暴要比刚克强悍很多，除了增加攻击力之外，还同时增加了物魔双防御力。蛮横的RMB玩家可以一队人马应付刚克，但却难以将火龙杀死。因此建议挑战这个Boss的时候，还是多叫些朋友吧。

二层的黑龙Boss，我感觉比泰坦还要难杀，可以称其为目前最强悍的Boss了。黑龙咆哮、黑龙灼烧这两个技能，是非常强大的群攻技能，就连黑龙的普通攻击，都将在12码的范围内，造成群体攻击伤害。所以黑龙近身攻击的职业，目前只有骑士方可顶住。而战士、刺客要想在黑龙近身攻击，除了要有强悍牧师支持外，自身对火抗性、HP、双防御的要求，也是非常高的。此外，在杀黑龙的时候，牧师要特别注意自身的安全，因为黑龙会在HP低于65%与35%的时候，召唤龙人小怪。这个小怪将每10秒随机选择目标发动冲锋。我们打下来发现，说是随机发动，但牧师遭到冲击的次数是最多的。黑龙还有两个可能秒杀我们的技能，一个是HP低于20%的火焰球，一个是HP低于10%的陨石。火焰球是造成我们HP上限20%的绝对伤害，而陨石是造成30000点的绝对伤害。我想大家都明白绝对伤害是一个什么概念！所以牧师必须要保证主力参战人员的HP不能低于50%。

在杀火龙和黑龙的时候，当真是有一种无奈的感觉。特别是面对群攻的时候，牧师加血都无法弥补当前团员的生命损耗。以至于如今很多人都是红药洗澡！面对本次更新的新地图，当真是让人又爱又恨！喜爱的是新装备以及新挑战，恨的是又要为了新装备而再次大开杀戒。若是没有了挑战、没有了竞争，那将如何在游戏中演绎自我的精彩？对抗，才是游戏的娱乐本质，挑战，不也正是游戏生活最为精彩的篇章吗？让我们一同去挑战刚克、火龙以及黑龙吧！


《神鬼传奇》—炫宠天蝎座


《神鬼传奇》—全新彩虹岛二层


《神鬼传奇》—神王泰坦


《神鬼传奇》—黑龙秘境


《神鬼传奇》—珍贵宝藏

笑傲江湖

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内部品质测试中
●官方网站：http://xa.wanmei.com/

■北京 八十八

《笑傲江湖》武学系统揭秘

跨过兔年的门槛，国产武侠游戏年的战役就此打响。在2010年一经公布便引起极大争议与追捧的国产武侠网游《笑傲江湖》，于1月7日发布了第二段CG动画，并着力展开了空前规模的内部品质测试（以下简称“QA”）。

随着游戏最新门派华山派视频的放出，流畅的武打效果以及武器格挡、轻功闪避、上下盘攻击等前所未有的创新设计。那么，究竟《笑傲江湖》最核心的玩法武学系统到底有哪些独到之处呢，今天，笔者就来为大家详细揭秘。

2011年1月初，完美时空旗下的武侠网游《笑傲江湖》对外发布了第二部宣传CG“决战江湖”，演绎了令狐冲与东方不败两大高手的巅峰对决。与此同时，针对这款产品的公司内部品质测试也正式展开。

数千武功 多样玩法

《笑傲江湖》研发核心理念是“自创江湖”，为玩家打造一个“真实、自由、开放”的武侠世界。中国武术最吸引人的地方就在于它的复杂多变，不拘一格，同一招式在不同情况下的用处千差万别，但现在许多武侠游戏却都做不到这一点。

《笑傲江湖》打破常规，从新梳理了武功招式上的精彩玩法，聘请专业武师，通过真人动作捕捉技术，采集数千种武学基础招式，构建了庞大的武学数据库，并依此建立了最基本的门派武学体系。游戏中十大门派，都具有风格迥异的门派武功，这些招式不是花架子，而是以实用为目的，具有攻防交错，相生相克的特点。同时，游戏引入了格斗元素，如轻功、闪避、格挡、连招、破绽等等，对应产生出各种“战术招式”，可以与基础武功搭配使用，从而带来更多样化的战斗结果。

庞大的江湖世界中，还隐藏着各种武学秘籍，玩家也可以自创武功，寻求最强的没有破绽的招式组合，见招出招甚至无招胜有招，使江湖对战充满了智谋与策略性，种种玩法，可以说是乐趣无穷。

行云流水的武侠世界

当然，武侠游戏的流畅度和打击感，也是《笑傲江湖》非常注重的一点。在公司内部品质测试环节中，游戏角色武功动作的流畅度，得到了测试人员的一致肯定，招式与招式衔接没有太多迟滞，玩家使用起来很顺手，同时，战斗又是攻防有序的，合理的搭配武功招式，可以令招式之间不会有丝毫的迟滞，打起来流畅爽利，会有行云流水，一气呵成的感觉。万千变化令战斗过程更刺激，也更精彩。

见招拆招 破绽体系合理应用

武功招式必有生克关系，也必有破绽，针对破绽可以发起各种攻击，造成更多伤害，或是产生各种行动限制，如击飞、击晕、击倒等等效果。《笑傲江湖》的战斗有一定的策略性，连招可以被打断，见招拆招被真正引入到游戏中。


笑傲江湖CG高清截图


笑傲江湖CG高清截图


开放、自由、真实的江湖世界


行云流水的战斗过程


华山剑宗，奇招迭出

想当大侠，你得先学会抓住对方破绽，反制对手。比如少林一招大蟒翻身，看起来挺猛的，但却有破绽，趁他转身跳起时，华山接一个金雁横空，自下而上，可以将对方掀翻在地。这时有可能造成少林被晕或者被摔的限制效果，但这并不是金雁横空的附加属性，你下一次再使金雁横空，说不准人家就躲过去了。所以，《笑傲江湖》中的武功切磋是很有技术含量的，玩家被命中的次数越多，破绽值就会越高，一旦破绽爆发，那么必定会陷入被动，发生行动受限的状况。因此，合理使用门派武学，抓住对方破绽，及时出手，打断对方出招，同时减少自己的破绽，保证收招安全，将会令你获得更有效的胜利。

武功套路 上万人有上万种玩法

《笑傲江湖》中数千种基础武功招式，将组合出无穷无尽的武功套路，针对每个套路又有无穷无尽的应对策略，为玩家带来的将是庞大而多变的江湖武学体系。由此，玩家的战斗将更多变，你来我往之中，也会找到许多命中对方后的成就感。简单的套路，并不难组，游戏中的武功招式都有明确的“起、承、转、合”标识，什么武功可以搭配什么使用，一目了然。懒人也可以把一整套编好的武功设定成某几个快键，然后轻松搞定所有操作。编好的套路还可以冠名，传授给别人。所以菜鸟要是运气好，学到高手的一招半式也是可能的。

战术技能 让胜负不再可控

《笑傲江湖》的高手对决，玩的是激情、是策略。游戏中加入了各种随机应变的战术动作，如格挡、轻功闪避、追击、防御，统称战术招式。同时一些攻击技能也会有防御的效果，一些防御招式还会夹杂攻击变招，在一整套门派武功套路中，你可以把各种战术技能加进去，形成自己的战斗风格，让那些自以为了解你这个门派打法的对手，摸不清你下一秒将要如何出招，那这场对战就很有看头了，各种不可控因素，即使是高手也不能轻敌哦。

战术技能的穿插使用，可以实现“移动攻击”的战斗效果，却无需进行边移动边出招的复杂操作，高手对决，也将不断产生惊喜，为这个江湖，带来风云突变的感觉。

轻功用于实战 才是武的最高境界

前面提到的轻功闪避，其实就是轻功的一种，适用于战斗中。但不是所有轻功都只能用来闪，也可以攻守兼备。和尚有一招跳劈，就是先闪然后再攻，一招里含有两种变化，这在《笑傲江湖》的世界中，是非常常见的。简单的说，笑傲江湖中的武功招式，往往都有化腐朽为神奇的效用，有的攻击招式是以攻为守，有的防守招式使到尾声又变成了攻击；轻功不仅仅可以用来跳高或是跳远，适用于战斗的轻功，除了闪避攻击外，还可以用来追击敌人。

武学系统，是《笑傲江湖》各种创新玩法之一，除动作元素外，不同招式组合加上内功修为不同，自身能力不同，也可以有完全不同的战术打法。

综合来讲，《笑傲江湖》并没有固定的玩法，玩家想怎么玩就可以怎么玩。我们鼓励玩家创造更多随心所欲的多元化玩法，人在江湖，就应该随心而为，不拘一格。让《笑傲江湖》带动武侠游戏的动作革命，让中国功夫在世界上刮起红色旋风。





和尚的跳空打击，令其下盘露出很大破绽。



格挡动作，火星四溅。



躲闪动作，可以有上中下左右前后等不同方向的闪避。



你来我往，你跑我追，战术招式动作与攻击招式一样，不但实用，更有看头。



可用于实战的轻功招式，才是武的最高境界。

头条新闻

■《梦想世界》第三届全国争霸赛重燃战火

近日，金山多益宣布，旗下《梦想世界》的第三届“绝顶高手”全国争霸赛已经拉开序幕，全面接受各路选手的踊跃报名。本届赛事将于今年5月正式开战，依然分为单挑（1vs1）和组队（3vs3）两大类别，万人同场竞技，PK称王，竞逐5000元冠军现金大奖。


《神武》推出大更新，欢乐“新”年

2010年，《梦想世界》已经成功举办两届争霸赛，超过数万玩家参与比赛。金山多益今年继续致力于打造国内优秀的PK赛事，本次赛事拥有丰厚的现金奖总额，本次的全国争霸赛共设有14～16个5000元冠军奖，以及其它133个现金奖。参赛选手统一使用官方指定的级别角色，属性技能装备搭配随意发挥，并保证真正诠释“全民参与，公平竞争”的意义。

■《梦想帝王》公布春季全新玩法

近期，金山多益旗下策略网游《梦想帝王》正式公布春季全新玩法，其中新内容包括新兵种、新装备、新建筑、新玩法等等。所谓“男儿大丈夫，当醒掌杀人剑，醉卧美人膝”，在多益公布的《梦想帝王》新玩法中，最吸引人之处莫过于12把“剑”和7位“美人”。



全新玩法强势出击

12把剑是指12支王牌部队，来源于在历史传说中威名赫赫的铁军，比如三国时的虎豹骑，还有岳家军、锦衣卫等等，实力绝对不容小觑。但是，尽管王牌部队实力威猛，也要有合格的统帅才能发挥出完整战力。能否率领这些铁军，创下不逊前辈的战绩？这对喜欢策略游戏的玩家来说，可是不错的挑战。

除剑之外，还有7位“美人”，据金山多益透露，这是《梦想帝王》的另一项玩法。在辅佐君主的称霸大业中，君主可以搭救从天而降的秀女。其中又数各种星级秀女最为珍贵，而且星数越多的秀女就越少见。

■《神武》新神兽主题曲蹿红

近日，金山多益向记者透露，旗下《神武》此前发布的全新神兽“玉兔”受到了玩家的追捧。而《神武》的主题曲《神武笑春风》也与“春天”颇有渊源。该主题曲曲风欢快而悠扬，三份青春的悸动，七分古韵的绵长，一个笑字点活了无限春色。


《神武》超级给力的新技能

金山多益还表示，《神武》还准备了众多活动。欢乐“新”年中推出的新宠新地图、新技能新玩法等七大新内容依然受到追捧。子女系统再次获得玩家的青睐，生养一个萌动可爱的兔宝宝越来越成为一种时尚潮流。常规玩法方面，智勇闯关、大闹天宫、御前科举等热门趋势不减，版耀盛世、恭喜发财等新玩法也是广受关注。记者翻开《神武》的活动专区，发现真是天天有活动，周周有比赛，果然是春意盎然！

月评

■ 我看PK赛

MMORPG中PK赛的出现要追溯至2000或是2001年了，由于当年的网游环境不像现在这么复杂，而且网游又是刚刚兴起，故很多玩家除了练级外都不知游戏还有什么其它内容。此时，PK赛的出现不光挑起了玩家们的兴趣，也引导了玩家们一种新的玩法，同时拉动了很多媒体的流量，用赵本山师徒在2010年春节晚会上的话来讲，这真是一箭三雕（内容、媒体、玩家）啊！

时至今日，PK赛或许只是游戏的一个小插曲、小活动。甚至规模小一点的PK赛已经算不得吸引眼球了，但是对于玩家与玩家之间的战斗（PvP）来讲，却不曾停止。

《梦想世界》此次的PK赛分为单挑和组队赛两种模式就可以看出这一点。虽然我个人认为回合制游戏的单挑赛其实就是在比拼RMB的多少，但它至少也让RMB玩家得到了一个可以拿到荣誉的机会。而组队赛除了装备要有一定基础外，还需要一定的配合、一定的战术以及一定的运气，这就足以让大多数玩家都可以参与进来（运气好了谁也挡不住）。

其实此次的《梦想世界》第三届全国争霸赛的奖品相比以往丰厚了不少，规模也加大了不少，这也使得活动的人气增加了不少，单单是14～16个的5000元奖金的名额就可以看出金山多益对于此次PK大赛的诚意。其实对于现今的玩家来讲，PK只是一种爱好，成就感固然让人欢喜，但更诱人的还是奖品的多少以及奖品的拉风程度，难道不是么？P


PK只是游戏的一种方式而已

神武

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：公测
●官方网站：http://sw.henhaoji.com/

■福建 亢龙有悔

《神武》阵法技能探讨

《神武》不久前刚推出全新的阵法技能就引起了不小的轰动，很多人就将它视为群体PK国宝级的技能。小生不才，结合自己的实战感受，借鉴国境PK和帮战录像的成功战术，来谈谈我对阵法技能的看法。

《神武》有天覆阵、地载阵、鸟翔阵等八种阵法，对应就有了8种阵法技能。在阵法生效的前提下，在战斗中达到一定条件后，队伍中任何一人都可触发阵技。阵技的效果主要有对己方增益或对敌方进行直接伤害或减益，均为多目标或全体范围效果。阵技的出现，让群体PK多了一些变数，使得回合制战斗变得更加跌宕起伏、神鬼莫测！本文将向大家介绍阵技如何选择、如何使用的一些心得，连带解析8大阵技究竟有什么神通。闲话少说，且看下文！

阵法技能的选择

阵法技能共有8种，是不是8种都全部学习呢？我的答案是：全部都学是不可能的，而且没必要。为何？学习阵法技能必须先掌握与之对应的阵法，每个人最多掌握4种阵法，对应最多学会4种阵法技能。而且学习了阵技后，还有被顶掉的风险。你可能不小心使用其他阵法把学了阵技的那个阵法给顶掉了，那是相当杯具的一件事。因为阵法被顶掉，对应的阵技也会被清除。所以，在阵技选择的问题上，需要大家慎之又慎。

那学4种好不好？本人觉得也是完全没有必要，那样会造成经验和钱的大量浪费。其实，只要挑一种阵技学习就足够了，因为阵技不是单人技能而是团队技能，需要5人组队在开了阵法的前提下才有条件触发。既然是团队技能，那就需要团队配合，最优选择是先跟帮战固定队伍的队员商量好，5个人分别学习不同的阵技，把自己选择的那一种阵技学满。PK时，需要用到什么阵，就让学了这个阵技的人当队长开这个阵。5个人学5种不同的阵技，那还剩下3种，如果你的经验和钱较为充裕，大可放心地都学全。

总之，最划算的做法就是：8种阵法技能分配给帮战固定队伍的5个人去学，让每个人学的都不一样。没有帮战固定队伍的玩家，那就根据自己掌握的阵法去学习吧。

阵法技能的使用

在战斗中使用阵法技能需要满足三个条件：

1、5人组队，队长有开阵。换句话说，使用阵技的前提就是阵法要生效，开天覆阵就可以使用对应的阵技“翻天覆地”，反之，开普通阵就没有与之对应的阵技可用。

2、队长必须学会与所开阵法一致的阵法技能。比如队长开龙飞阵，必须先要学会龙飞阵技能“潜龙勿用”，否则无法使用该阵技。

3、阵法技能还需要士气满才可触发！何为士气？有点类似于愤怒值，众所周知，受到伤害了会增加愤怒，士气也是这个原理。整个队伍中任何一个队员受到伤害就会增加士气，增加的多少取决于受到伤害多少，士气满足一定值才可以触发阵技。

满足了上面3个条件，就可以使用阵技了。队伍里任何一个没倒地的队员，点阵技图标后再点本方或对方的人，即可发动阵技。就算被三封了也可使用阵技，而且目前还没封印阵技的法术。

不过使用阵技前需要注意一个问题：5人之中谁来发动阵技。最好的办法是队里先约定谁来发动。如果每个人都来发动，那么速度慢的队员就会发呆一回合，在回回见血的战场上，这可是莫大的浪费！一般情况下，谁速度最快谁发动，不过也有例外，比如可以让被封的人去发动。


地载阵


地载阵：以逸待劳


风扬阵


风扬阵：寒风袭营

使用阵技要把握好时机，在适当的情况用才能发挥最优效果，不一定士气满就用。如何把握时机呢？这就和大家的PK实战经验，以及对某项阵技的熟悉程度密切相关。想要将阵技运用得炉火纯青，还需要大家不断切磋琢磨。

评点阵法技能

下面，我们着重盘点一下《神武》八大阵法对应的阵法技能，看看它们各自都有什么神通。闲话少说，第一个是：

天覆阵——天翻地覆

该阵技能在一定回合内让敌方全体暂时失去变身效果，并提高本方全体速度。这不仅弥补了天阵降速度的缺陷，而且还能在对方拥有高级变身卡（如雪精灵、大葫芦卡）时，减少敌方对我方伤害，避免被爆。

使用时机：敌方靠变身卡发挥优势，使得我方难以承受时

使用者：速度快过敌方输出系的队员，同样都快的情况下，被封印者优先使用

使用频率：★★

给力度：★★★

地载阵——以逸待劳

该技能能让己方全体一定回合对敌伤害增加。地阵原本就加防御，用阵技后还加了伤害，弥补地阵攻击方面的不足，而且使用后首次受到敌人物理（包括物理法术）攻击时，100%让敌人中“画地为牢”状态（一定回合禁用物理攻击且降低速度）。可见，这个状态是专门针对物理攻击门派的。若敌方法系较多，这个阵技只能起到增加本方伤害的作用。

使用时机：敌方物理门派准备下回合攻击我方，或敌方用攻宠守尸时

使用者：速度快过敌方输出系的队员，被封的优先

使用频率：★★

给力度：★★

风扬阵——寒风袭营

一定几率让敌方多个（最多5个）目标陷入“冰冻”状态一定回合（不受攻击，自己也无法行动）。这是一项非常给力的技能，简直就是封印，而且还是群封，类似于五庄的乾坤妙法，就是给别人戴套套的法术。如果能造成敌方的输出系都中冰冻状态，我方的压力就会大大减小，给自己创造了一个良好的喘息机会。不过，要是中状态的是宝宝，那效果就打了折扣。这个技能有点逆天，但好在是有几率中招，想用这招完全逆转战局可不一定，但减少敌人对我方伤害是肯定的，还留给我方一点喘息时间来恢复火力，准备逆转。

使用时机： 敌方输出系基本没倒下，我方想拉人怕被守尸时

使用者： 快过敌方输出系的任何队员，被封印者优先

使用频率：★★★★

给力度：★★★★

云垂阵——遮天蔽日

该阵技能让敌方全体一定回合使用魔法消耗增加一半，同时，己方全体还能增加对敌的伤害结果。这个技能很猥琐，专打软肋！众所周知，《神武》的魔法是很宝贵的，除了大唐，其他门派都依赖魔法。敌方魔法消耗加半，等于攻击我方的回合数会减少，本来剩下的蓝够连续输出5回合的，结果中招后只够用3回合，等于迫对方提前吃蓝，减少了对我方的伤害。敌方伤害减少，我方反而增加伤害结果，这一减一加，必定会让敌方头疼不已。如果敌方大唐太多也不怕，医生和封系蓝不够，大唐也“蛋疼”。

使用时机：敌我双方势均力敌，进入拉锯式持久战，敌方已有加蓝操作

使用者： 最好是速度最快的队员用

使用频率：★★

给力度：★★★

龙飞阵——潜龙勿用


虎翼阵


虎翼阵：猛虎添翼


龙飞阵


龙飞阵：潜龙勿用


鸟翔阵：鸷鸟翱翔

该阵技能令我方全体隐身一回合，隐身后虽无法用法术，但一定回合受到任何伤害减少。这是一项非常有意思的技能，它可以让我方全体隐身，和敌方玩捉迷藏，在敌方火力凶猛的情况下，可以有效避让。虽然隐身状态只有一回合，但只要把握好使用的时机，效果还是挺不错的，除非敌方全是感知宝宝或者变猫女，而这种可能性几乎为零。

使用时机：敌方火力一直在输出，我方想拉人怕被守尸时

使用者：我方速度最快者。不过用该阵技前一定要跟队里商量好，好让队员在隐身后有正确操作，以免浪费宝贵的机会。应当注意的是，使用该技能后切忌队友使用法术。

使用频率：★★★★

给力度：★★★★

虎翼阵——如虎添翼

该阵技能让己方全体一定回合附加“虎翼”状态（对敌伤害增加），状态附加首回合受到敌人任何攻击，反弹一半伤害给对方。这不是给己方全体加了高反震效果吗？NO！应该是超级反震，连法术伤害都反！这个技能是狮驼岭、龙宫、魔王等一切群秒门派的悲剧，效果很强大，不过只在附加状态的首回合才有效，所以使用这个阵技需要很好把握时机才行，用得恰到时机，威力才能发挥。

使用时机： 敌方输出系可以进行攻击并且准备进行下一回合攻击时（狮驼已变身，大唐没休息，龙宫魔王没被封）

使用者： 速度快过敌方输出门派的队员

使用频率：★★★★

给力度：★★★★

鸟翔阵——鸷鸟翱翔

该阵技能为己方全体附加“翱翔”状态（物理和法术躲避率增加）。虽然不知道躲避率加了多少，但从我在帮战中的实际试验来看，效果还是比较可观的。队长5级阵技的情况下，附加了5回合状态，有3回合出现了躲避，其中有一次是两个队员都成功躲避，试验证明一切，躲避率还是挺高的。

使用时机： 敌方群攻火力强大，我方需要拉人，需要防止敌方守尸时

使用者： 速度比敌方输出门派快的队员

使用频率：★★★★

给力度：★★★★

蛇蟠阵——灵蛇出洞

该阵技能为己方全体一定回合内附加“灵蛇出洞”状态（提高速度和物理命中率），状态附加的回合，100%免疫敌人首次任何攻击和诅咒指令。提高速度和物理命中倒是没什么，不过100%免疫敌方首次攻击类诅咒类指令就厉害了，这和方寸山的“分身术”非常像，而且是给我方全体加分身术。蛇蟠阵本来就是克制全法系的，阵技加了物理命中，显然也是针对法系，至于100%免疫敌人首次法术攻击，简直是让第一个出手的龙宫魔王做无用功。而且不仅针对全法系，对狮驼，大唐等物理门派也是有效的。总之是自己免疫了敌方第一次攻击伤害，如果敌方只有一个人在守尸，那么完全不怕敌方守尸了。

使用时机：敌方法系持续输出，我方封系控制不住，需要减少敌方火力压力时，或敌方对我方守尸时

使用者： 速度快过敌方输出系的任何队员

使用频率：★★★（对付五龙队的阵法）

给力度：★★★★

阵法技能才开放不久，就引起了大家的极大兴趣，相信以后的群体PK中会看到更多阵法技能的身影，也会有更多阵技高手不断涌现，这样就会使《神武》的战斗更具变化性和挑战性！阵技强调的是团队配合，讲究把握释放大招的时机，能让战斗变得更具激情，也为大家提供了广阔的钻研空间。运用之妙，在乎一心，大家一起来见证更多PK高手的诞生吧！


蛇蟠阵


蛇蟠阵：灵蛇出洞


天覆阵


天覆阵：天翻地覆


云垂阵

头条新闻

■《天龙八部2》迎来首次更新



搜狐畅游宣布，旗下《天龙八部2》将于近日迎来2011年的第一次大规模升级。据该游戏主策划透露：一年来通过对游戏引擎与底层模块的再次改造，我们已经在游戏中引入真正意义上的飞行概念，玩家能够通过飞行坐骑跨越宏大的金庸江湖。此外，《天龙八部2》的这次更新亦还原了原著中经典剧情的新副本，其难度也将对玩家的战斗操作与团队配合能力构成极大的考验。更多贴心功能与创意玩法，都将在《天龙八部2》此次更新的资料片中与玩家见面！

■《刀剑英雄》7周年内测纪念活动开启

据搜狐畅游透露，旗下网游《刀剑英雄》近日将迎来7周年的内测纪念活动。《刀剑英雄》是由搜狐畅游长期运营的一款MMORPG，它结合中国神话与历史背景，诠释了古老的东方文明。搜狐畅游为了答谢广大玩家对于该作的支持，因此将于本月开启7周年内测纪念回馈，其中包括再战江湖、铲除后患等活动。



■《大话水浒》周年庆典开启二次转生

搜狐畅游表示，2011年3月16日是旗下运营的《大话水浒》公测一周年纪念日。为了答谢玩家们一年来对于该游戏的支持，搜狐畅游已经准备好了节日的庆典，并邀请玩家一同在游戏中狂欢。据透露，搜狐畅游带给玩家的礼物其中包括白羊、双鱼星座守护下凡、面具制造生活技能、内嵌小游戏等全新游戏内容以及超值经验、金钱奖励。据该游戏运营团队表示，广受关注的二次转生亦会在本次的周年庆典中开启。

■《剑仙》神器时代来临

近日，搜狐畅游表示，旗下仙侠网游《剑仙》已经进入神器时代，并开启高难副本“决战云霄之巅”，为各位玩家开启全新的历练之路。搜狐畅游还透露，除了神器时代外，3月份《剑仙》还将推出多个活动，其奖品包含了灵天宝钻、龙象魂玉、坐骑等。另外，《剑仙》还将号召老玩家回归，除了让新老玩家共欢聚外，回归的老玩家与邀请回归的新玩家还将获得由搜狐畅游提供的奖励。

■《九鼎传说》新年新版正式上映

在兔年和煦的春风里，搜狐畅游宣布，旗下网游《九鼎传说》的开年新版已于近日正式开启！搜狐畅游表示，这次的新版本中包含有玲珑可爱的玉兔坐骑、吉祥新服预报名等新鲜玩法。除了丰富多彩的活动，畅游还表示《九鼎传说》的离线经验积分系统以及老友回归系统也将在本次更新中开启。离线经验积分系统会为你收藏线下经验的每分每秒；此外，老友回归可以让你领取到搜狐畅游特别准备的多重大礼，无论新玩家还是老玩家，在这个新版本中都将会获得丰厚的回馈。

活动

■《天龙八部2》有奖活动

今年的情人节是怎么度过的呢？《天龙八部2》贺岁巨献“最强喜事”全国热映中！无论是久经沙场的大侠，还是初入江湖的新人，都能在这场情人节盛宴中找到属于自己的快乐。漫天花雨玫瑰香，鲜花为媒纸鹤传情，助你迅速摆脱单身。更有多款潮流时装、个性珍兽新鲜上市，扮靓街头，让你成为情人节Party上最In的焦点！别样的江湖，就在《天龙八部2》！

有奖选择题：

1.《天龙八部2》元宵灯谜任务的接取NPC是谁？

2.《天龙八部2》情人节招牌活动“爱的心愿”从哪天启动？参与的条件是什么？奖品是什么？

活动参与方法：请将活动答案发送到邮箱Sky@popsoft.com.cn，或者写信到随回函卡邮寄至北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》杂志社（邮编100142）。

活动截止日期：2010年3月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、Email、手机（或一个有效地联系方式）。获奖玩家名单将在2011年5月中杂志上公布。

奖品设置：

活动参与奖：5个，奖品为精美搜狐狐狸。

附1月活动答案与中奖名单：

上海 晨晓

北京 刘玉恒

山东 王清全

湖南 赵永

广东 彭敬冬



古域
●制作：广州九艺 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：开放性内测
●官方网站：http://gy.changyou.com/

■重庆 阿鱼

《古域》时人大战冤魂

夜晚，赤龙国郊外的旷野上，一条模糊的身影匆匆而过。此人名叫赵老三。“听说这附近常有叛军劫财害命，我得加快脚步，早日远离这个是非之地。家里的婆娘还等着我回去呢。”赵老三一边赶路，一边思索。

突然，他发现前方不远处有数名全副武装的五龙国战士。“这下好了，有士兵在此守卫，叛贼还不躲得远远的？”赵老三松了一口气，走到五龙国战士身边，正欲开口，却脸色大变。原来，这些五龙国战士并无肉身，乃是由虚幻的气体凝结而成，身上还笼罩着一层紫色的光圈，看上去十分诡异。

真相揭秘

赤龙国郊外闹鬼的消息很快就尽人皆知。有人说白天也见到了战士的鬼魂，十分恐怖。因此赤龙国派出士兵欲驱散这些魂魄，却大败而回。五龙国战士虽然身死，但战斗力依然强悍。不得已，赤龙国首领只好向神通广大的时人们求助。

劝说

赤龙国是轩辕黄帝领导的5大盟国之一，属于时人们守护的对象。如今赤龙国有求，时人们自然要鼎力相助。很快，便有时人赶往赤龙国郊外，替赤龙国民众排忧解难。

五龙国战士魂魄依然我行我素的飘荡在郊外，时人的到来并未引起他们的注意。也可以这样说：魂魄们无视时人的到来。

时人皱了皱眉，靠近魂魄说道：“诸位战士，你们都是我五龙国联盟的好男儿，生前为天下苍生立下了汗马功劳。如今，你们的使命已经结束，本应速速散去，为何还在这里惊扰百姓？大家还是速速离去罢！”

魂魄们依然无视。“说不得，只好打了。安息吧，英魂！。”时人取下背负着的古琴，摆开架势准备战斗。

这次，魂魄们终于做出了回应，它们化身为一团团冤魂火焰，愤怒地砸向眼前这个讨厌的家伙。

激战

率先袭来的是一群红色的火焰，名曰拜火冤魂。来者不善，得小心应对！时人凝神收心，拨动琴弦，一股强大的声波袭向火焰。只听“啵”的一声，声波砸到了火焰上，却未能阻止火焰的脚步。时人又连续发出几波攻势，却都只能伤其皮毛。“看来不能这样硬碰硬，得想个办法。”时人思量。无意间，时人看见不远处有三座石碑，分别为蓝、红、金三种颜色。走近一看，蓝色的名为炼水碑，红色的名为盗火碑，金色的名为烁金碑。冤魂们都不敢靠近这三座石碑。“莫非，这三座石碑是降伏冤魂的关键？炼水碑，水能克火，而眼前这些冤魂正是火焰形态。姑且试一试吧。”时人一边想着，一边将手放到了炼水碑上。神奇的事情发生了，只见炼水碑散发出一阵阵气流，形成一个光圈，将时人包裹起来。“成败在此一举！”时人离开石碑，重新杀向冤魂。之前叫嚣着的冤魂，如今却对时人颇为忌惮，纷纷退避。“呔！哪里跑！”琴弦拨动之后，如有神助的琴声穿透了火焰的身体，拜火冤魂烟消云散。拜火冤魂散去之后，祭水冤魂气势汹汹地杀奔而来。“火也能降水，试试盗火碑吧！”时人获取了盗火碑的力量。这一次又赌对了，时人极为顺利地铲除了祭水冤魂。

祀金冤魂作为最后一波敌人，也被获得了烁金石碑力量的时人击败。五龙战士魂魄们黔驴技穷了。

尾声

冤魂散去，赤龙国人心安定。赤龙国首领大喜，欲重奖时人。殊不知，获得经验与装备的时人早已飘然而去。


四处游荡的五龙战士魂魄


这地方可真恐怖


石碑的奥秘


获取神力

鹿鼎记
●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ldj.changyou.com/

■重庆 阿鱼

揭秘《鹿鼎记》金顶乱世活动

云南平西王府内，一名精神矍铄的老者端坐在会客厅的虎皮大椅上，4个长相怪异，头发稀少的金顶门掌门极其兄妹坐在老者下首。

阴谋

“这康熙小儿实在是欺人太甚！”老者脸上阴云密布，话语间透露出浓浓的杀意，“王爷息怒！”4怪人中唯一的女子妖艳一笑，“现在不是起事的时候，粮草装备的筹集，大概还需要半年时间。”

“这我也清楚，但这口气我咽不下去。”吴三桂怒气难消，“明的不行，我们就来暗的。韦小宝不是有6大势力相助吗？我们就将这6大势力拉拢过来，不能拉拢的，就‘咔嚓’掉。”吴三桂伸手在脖子上比划了一下，继续说道：“范掌门，这次就看你们金顶门的表现了。江湖上门派间的争斗时常发生，谁也不会怀疑到我这个王爷身上来。哈哈哈！”

“王爷有命，我兄妹4人自当鼎力相助。只是，那6大势力根基稳固，单凭我金顶门之力，怕是难以撼动。”妖艳女子笑脸如花。

“这个不难！本王会让座下高手加入贵派，以金顶门弟子的身份协助4位。”“如此甚好！我金顶门一定替王爷除去那6只拦路虎。”

战火

龙旗营告急、空仞山告急、兵工厂、锁魂窟、京燕山庄、朝云珠海告急！战火，在整个江湖蔓延。战争的元凶，便是吴三桂扶持下的金顶门。他们频繁袭击6大势力，手段极为狠毒，以杀戮为乐。6大势力忍无可忍，终于联合在一起，以抵御金顶门的疯狂袭击。

这不，听说火枪手大本营兵工厂遭袭，群雄立刻组好队伍（3人以上），在火枪手队友的带领下，匆忙赶往兵工厂。

哄抢金顶门高手

金顶门高手每次突袭，都会在整点、20分、40分3个时间点发动新一波的攻势，届时会有新的金顶门高手出现，大家一定要把握好机会，抢先进入副本。21：00的攻击是范媚苏发动的一次大突袭，所以每隔5分钟，就会出现一批新的金顶门高手，直到21：40为止。

此时的兵工厂，已是战火纷飞，火枪手与金顶门贼子们进行着激烈的战斗。对于处于战斗状态的金顶门高手（名字为白色），豪杰们可以与其交手，但无法进入副本。只有找到处于闲暇状态的金顶门高手（名字为黄色），并由队长与之对话后，才能进入经验丰厚、奖励诱人的副本战役中。

有朋友可能会问了：“为什么要‘哄抢’金顶门高手呢？”那是因为：前来讨伐的英雄太多了，区区几个金顶门高手，还不够英雄们塞牙缝；所以，必然会有队伍空手而归。要想进入副本中行侠仗义，只有靠“抢”了。哪支队伍的动作快，抢先一步找到金顶门高手，就能如愿以偿，进入副本中。

鉴于此，大家必须注意：队员间的距离不可相隔太远，在人员未到齐的情况下，金顶门高手禁止任何队伍进入副本。为了杜绝这一现象的发生，建议队长开启组队跟随，统一队友们的行动。

另外，因为网络延迟等原因，有的队友在跟随时，可能会出现被障碍物卡住的情况。先别急着退出组队跟随，因为那有可能是网络延迟造成的错觉——其实你依然跟随着队友们的脚步。遇到这种情况，立即询问队友们，自己是否跟上了。然后再根据实际情况，决定是否退出组队跟随。

恶战


金顶门搅乱江湖


兵工厂地形图


抢先一步，找到金顶门高手


刘辰冲遭袭，速速救援！

抢先找到金顶门高手，与其对话，可以进入副本准备房间。在这个房间里，大家可以安心休整，领取双倍。一切准备就绪后，与房间里的副本接引人对话，就能进入副本场景，讨伐金顶门贼子。

进入副本后，会有消息提示大家金顶门高手的攻击目标。金顶门高手会先后冲击轮转车间、蒸汽车间、火炮车间与汤若望所在的后勤车间，我们必须保护这几个地方的守护者，避免他们被金顶门高手杀害。

首先是轮转车间，此处的守护者是火枪手刘辰冲。金顶门高手会分批冲向刘辰冲，企图将其杀害。我们当然不能让其得逞。队员们各就各位，集中火力，狠狠地攻击现身的敌人，尽快将他们消灭掉。

陆续出现的金顶门高手被消灭后，金顶4怪之一——范三苏登场了。与众喽啰相比，范三苏的实力明显强悍了许多，攻击力与防御力均达到一流境界。只见他满脸杀气，直奔刘辰冲而去。

范三苏的攻击力强，刘辰冲虽然实力不弱，但在范三苏亡命的攻击下，也是难以抵挡。因此，我们必须全力攻击范三苏，务必让其改变攻击目标，从而使刘辰冲脱离险境。与此同时，玩家们也要保护好自己，尤其是远攻玩家，稍有不慎，很可能被范三苏击杀。建议远攻玩家采用“风筝”战术，在攻击范三苏的同时，与其保持一定距离。对于血少皮薄的远攻玩家而言，正面厮杀是极其愚蠢的行为。

另外，队伍中如果有血多防高的猛将，一定要挺身而上，在关键时刻挡住范三苏的攻击。不用担心自己会遭遇不测，只要队伍里的药师尽职尽责，猛将挨几次攻击是不会有危险的。

全力击杀范三苏后，轮转车间的危险解除，初战告捷。在战斗过程中，玩家们有几率获得各种增援令牌。使用令牌后，火枪手增援部队将会出现，协助我们作战。建议留着令牌，在最危险的时候使用。这里要补充说明一点：有人说战斗中不使用增援令牌，最后获得武学秘笈的几率要大些。这绝对是谬论！武学秘笈的获取主要靠运气，也就是我们常说的人品，并非个人所能控制的。

决战

接下来，敌人的目标是蒸汽车间。由于轮转车间与蒸汽车间相隔较远，建议大家骑上坐骑，快马加鞭，争取在金顶门高手发起攻击之前，到达蒸汽车间守护者李权身边。有了前次战斗经验，蒸汽车间里的敌人很难对我们构成威胁。击杀几批金顶门高手与范敌苏后，讨伐队伍直奔火炮车间而去。

火炮车间的守护者是查尔斯，攻击者是金顶四怪中的范小苏。虽然金顶门高手数量增加了一些，但依然难以抵挡我们前进的脚步。最终，我们来到了汤若望身边，与范媚苏决一胜负。战斗方式还是与前面类似。不过，这场战斗出现的金顶门高手极多，实力稍弱的队伍有可能压力极大。这时，就可以使用增援令牌，召唤援军帮助，减轻自身压力。

金顶门掌门范媚苏虽然是一介女流，但武功造诣颇高，攻击力极为强悍。队员们稍有不慎，很可能命丧她的掌下；尤其是远攻队员，务必不能让范媚苏靠近自己，要学会利用“风筝”战术与其游斗。与范媚苏作战，猛将的压力也不小，所以药师一定要尽职尽责，不能有半点疏忽。

只要保护好汤若望，保护好自身安全，范媚苏败北只是时间问题。

综述

金顶门的疯狂进攻被打退了，吴三桂的阴谋又一次被粉碎了。在这场正邪较量中，6大势力的弟子们打出了威风，让不可一世的金顶门弟子品尝到了失败的滋味。同时，讨伐队员们获得了大量经验值，修为得以增强。当然，最令大家欣喜的，莫过于6大势力的武林秘笈了。只要击败范媚苏，就有几率获得这些门派不传之盖世绝学。

吴三桂不会甘心，金顶门高手还会卷土重来，而6大势力的弟子们士气正旺。正邪之战还将继续下去……


发现金顶门贼子，攻击！


获得狙击增援令


大战范敌苏


金顶门贼子太多，赶紧使用增援令


一定要保护好汤若望

汇众教育
本期推荐校区
上海虹口动漫校区

订单培训 不拘一格 游戏产业 逆势飞扬

在1970年代中期，有些人尚且对游戏产业由利基市场成长为主流感到好奇，而2010年我国游戏产业市场全年实现销售收入323.7亿元，同比增长26.3%。预计五年后，我国游戏产业市场实际销售年收入将突破500亿。"游戏"已成为人们文化休闲娱乐活动的重要组成部分，正是意识到游戏产业的巨大产值，2004年起，国家加大了对游戏产业发展的支持力度。我国进入本土化游戏产业发展的新纪元。

现状

游戏产业人才匮乏

据权威数据表明，中国目前游戏人才缺口为60万人，而每年相关专业的毕业生和培训人才不足两万人。据中华英才网发布的最新职场十大人气排行榜，游戏开发设计师成为需求量最大的职位。另据中投顾问发布的《2009～2012年中国游戏产业投资分析及前景预测报告》显示，国产游戏虽然取得了长足的进步，但是游戏创意不足、高级游戏人才缺乏、产业链尚未成型等问题依然严重，这些问题的存在将会影响国产游戏的进一步发展。

游戏人才月薪可上万

国家统计局近日发布的数据显示，IT业(信息传输、计算机服务和软件业)今年上半年的平均工资为27730元，是全国平均水平的1.9倍，仅次于金融业的30603元。相关数据显示，IT行业薪酬待遇诱人，吸引大批人才向行业靠拢。

游戏行业的中端人才可有月薪6000元以上的优厚待遇，而对具备创意能力的"高手"，月薪可上万。上海市应届高中毕业生在试用期的月薪在2500～3500元，转正后一般都可以拿到4500～6000元。

就业率居高不下

"每届培训合格学员都会在两个月内消化掉，也就是说学生一般在两个月内就能找到工作。""经历过IT培训的人才与高校传统教育培养出来的人才区别在于，前者所学习的教材贴近企业需求，有很强的动手能力能为企业立即使用。所以对于高中毕业后直接选择IT培训、立志从事IT行业的这一部分人群来说，没学历没关系，就业形势良好，加上实战能力过硬，找工作并不是难题。"某业内人士表示。

"订单式"培养

"在上海与我校有人才培养合作关系的游戏动漫企业就有上百家。"某知名游戏培训学校负责人表示，"每年各大企业的需求量固定，所以我们每年的招生人数也固定，一般在300～500人之间。与企业合作的'订单式'人才培训方式，不仅为企业解决招人难的问题，同时也给很多学生提供了更多就业岗位，可谓一举两得。"

专家支招：汇众教育游戏美术高级讲师　张凤平

如何选择游戏培训机构

一看品牌。综合考察办学时长、规模、荣誉和就业成功案例以及学习环境。选择知名度高、品牌优势明显的培训机构将有效避免一些中小培训机构师资弱、市场认可度不高的缺点。二看课程体系。课程设计是否合理，就看它的课程体系是否都是必须的课程、是否安排得很松散、课时数量的多少等。另外，看课程体系的更新速度，软件是否是最新版本，是否能够贴近社会的实际需求。三看师资力量。看老师的水平就看他的实际项目经验，现在IT行业的老师如果本身都没有大型成熟项目工作经验，那么他的授课都是纸上谈兵，将在很大程度上注定你此次培训的失败，误人子弟。四看硬件设施。对学校的环境情况及各种硬件进行实地考察，如机器的配置、数量，教学场地，娱乐场地，后勤保障设施等，都要做一个全面的了解。五看价格。学习费用设计是否合理，价格体系包含哪些项目，还有没有隐性的后期收费项目，都要全面了解清楚，避免后期巧立名目乱收费。六看就业保障体系。学校教学管理体系是否完善，是否能提供优质的就业服务。

学生作品展示





汇众教育 本期推荐校区

成都动漫游戏校区

成都，游戏动漫人才的天堂

行业前景广阔，政府大力扶持

数字游戏产业主要包括视频游戏、网络游戏和手机游戏三大类。据统计，2008年全球数字游戏产业销售规模达450亿美元，其中视频游戏约占80%，网络游戏和手机游戏相对规模较小。2008年，国内数字游戏产业实现销售收入190.8亿元，2009年达256.2亿元，同比增长30%。随着3G网络的发展和移动终端的普及，国内手机游戏产业表现出强劲发展势头。

数字动漫产业主要包括影视动画、网络动画、手机动画和漫画等领域。2008年，全球数字动漫产业销售规模达350亿美元。美国是动漫产业发源地，以迪斯尼、梦工厂等跨国企业为代表，处于世界领先地位。日本拥有索尼、东映、京都动画等一大批国际知名企业，素有“动漫王国”之称，为世界最大的动漫产品制作和输出国，目前全球播放的动漫作品中6成以上出自日本。我国数字动漫产业尚处于起步阶段和发展初期，2008年实现销售收入160亿元，2009年实现约230亿元，增长超过40%。

为改变我国游戏动漫产业落后的现状，2006年4月，国务院办公厅转发了财政部等部门《关于推动中国动漫产业发展的若干意见》，提出了推动中国动漫产业发展的一系列政策措施。

成都名企云集，发展势如破竹

“成都是国家重要的数字游戏动漫产业基地，现有游戏动漫开发、运营和专业人才培养等企业210余家，从业人员约3万人，2009年实现销售收入28亿元，约占全国6%，初步形成以成都传媒集团、云计算中心、万国数据、金山、腾讯、盛大、育碧、智乐、精锐、恒风、斯普等龙头企业为代表的游戏动漫及服务产业集群，《侠义道》《疯狂老鼠》《星尘传说》《春秋Q传》《星系宝贝》和《妞妞淘》等一批网络游戏、视频游戏和动画、漫画产品成功上线运营、进入央视播出或在新华文轩等知名连锁书店上架销售。

数字游戏方面，成都以网络游戏主打、视频游戏起步和手机游戏提速为特征，形成了一定规模的企业聚集和较完整的产业体系。2009年，实现销售收入达25亿元，在国内数字游戏产业中占比超过10%，同比增长120%。产业规模目前仅低于上海、北京、广州和深圳，排名在国内靠前并在中西部城市领先。”——摘自《成都市数字新媒体产业发展规划2010～2012》。

我们从成都市信息办主任刘勇处获悉，根据成都制定的规划，未来三年内成都将建成国际先进、国内领先、西部第一的游戏动漫内容原创基地、外包业务中心、核心技术平台和营运服务枢纽，三年后的游戏动漫产业销售收入要力争突破百亿大关。

大力培养人才，保障企业发展

除成都市政府有关部门大力给予企业扶持外，成都市将按照“引进高端、培训中端、实训低端”的人才战略，调动和发挥人才中介服务机构作用，完善人才引进政策，优化人才发展环境，吸引高端人才落户成都。引进国内外一流数字游戏动漫专业人才培训机构（如国内知名游戏动漫人才培训机构汇众教育），开展中高端人才培训。建立完善3D引擎、动画渲染、CGI制作和手机游戏开发等培训实训平台，推进校企合作，融培训和实战为一体，着力培养企业所需的行业初中级人才。

推荐机构：游戏动漫人才培训领导品牌——汇众教育成都校区

汇众教育成都（动漫游戏）校区自06年进入成都以来，已经为成都及各地游戏动漫企业输送了2000余名专业人才，不少学员已经成为公司中层、骨干。由于良好的口碑，现在成都游戏动漫企业招聘技术人才，甚至有了川大、电子科大、游戏学院的行业惯例。不同的是，游戏学院作为专业培训机构，培养时间更灵活，课程设置更专业，可谓是游戏动漫爱好者的不二之选。

招生条件：高中及以上学历，年满17周岁的游戏爱好者。

学生作品展示





汇众教育
本期推荐校区
北京北三环游戏校区

揭秘游戏设计，看如何成为高薪一族？

作为创意产业最具发展潜力的行业——游戏行业，它的发展俨然超过所有人的预想。国家政策大力扶持，游戏市场发展势头迅猛，网游收入规模已超越传统三大娱乐产业：电影票房、电视娱乐节目和音像制品。

伴随游戏产业的蓬勃发展，人才短缺问题急剧凸显，游戏人才已经成为就业市场的“香饽饽”。游戏设计、开发与编程人员月薪一般都在七八千元左右，具备2年以上工作经验，月薪2万左右；游戏策划人员月薪从3000至上万元不等；在经济发达地区，资深的美术设计师若设计的速度和质量俱佳，月薪能达到2万～3万元，一般的月薪也维持在4000～5000元左右。

随着国内网游制作水准不断提升，《完美世界》、《梦幻西游》等众多高水平网游逐渐夺回被国外网游占据的市场份额。国产网游的逐步成熟，中国网游市场的前景一片大好，让很多喜欢游戏的人都想进入游戏行业，然而在大家的眼中，游戏制作是个神秘而高端的行业，特别是一个与中低学历者无缘的行业。日前，据汇众教育北京北三环（游戏）校区最新统计数据显示，高、中专、大专学历的学员经过8至10个月的系统学习，完全可以胜任游戏公司的要求，而且学员就业率高达98%。如此惊人的就业率反映了一个不争的事实：游戏企业看重的是实力而不是学历。所以学历不是关键，关键是选择正规院校掌握实用技能。

汇众教育北京北三环（游戏）校区——作为专业数字娱乐人才培训基地，得到了国家的鼎力支持、家长的高度认可及学员的极力追捧。学院实行“零起点学习，零距离实训”，使无美术基础、无计算机基础的学员，经过“技能＋实战”的系统培训后，第一时间将所学技能应用于工作实践中。

为保证教学质量，学院授课教师全部具有五年以上的游戏开发经验，分别来自金山、EA、完美时空等国内外大型游戏公司。这批专家型师资队伍既有游戏开发项目实战工作经验，也具有极强的教学能力，可根据学员的实际情况因材施教，使其掌握最实用的知识和开发技能，学到大学根本学不到的实际技能，相当于具备一到两年的游戏制作经验。

建校7年，学生遍布全国2/3的游戏名企，其中部分优秀学员已担任公司核心职位。虽然功成名就，技能在身，有很多已经走上公司管理岗位，但是他们依然不忘母校的教诲之恩，学院的栽培之情，时常抽空返校，将最新的招聘信息带到校区，例如：韩冰、李世卫、刘冉、张一楠、赵悦……他们不仅自己在规划的康庄大道上大踏步前进，且将学弟、学妹们也成功推到游戏开发制作的巅峰。

日前，为了响应国家号召，帮助解决2011年就业问题，汇众教育北京北三环（游戏）校区现签约招收30名游戏爱好者，合格毕业全部输送游戏企业一线职位，虚位以待，你还等什么？选择北三环，选择金领职业！

招生对象：18～35周岁，高中或同等以上学历，热爱动漫游戏制作的在职、待业人士。

汇众教育北京北三环（游戏）校区
咨询QQ: 1554817983 1181781806 138506083 800015386
网址：http://www.bjgamecollege.cn
http://ot.gamfe.com
地址：北京市西城区北三环裕民中路6号北京市农业局3层

学生作品展示







汇众教育
本期推荐校区
北京中关村游戏校区

成功新捷径 做个月薪8000的游戏设计高手

2011年高考即将来临。高中毕业后，能考上大学的选择好的学校和专业，是为了将来更好的就业；没考上大学的，或者不想考大学的，如果选择一个未来发展前景好的职业，以后的职业发展将会十分的顺畅。

究竟选择一个什么样的职业才适合自己，学什么技术专业就业时才“吃香”呢?很多人对这个问题认识的不是很清楚。在这里，职业规划专家提醒您：选专业，学技术，看准就业前景发展前景才是。

就业：技能培训+学历，成功的捷径

学习为的是就业，是为了将来有更大的发展。如果上个二流大学，花光父母几乎所有的积蓄，换来一纸学历，就业前景仍然渺茫。那么可以选择技能+学历的方式，既有技能同时又有学历，既可解决迫在眉睫的就业难题，又可为未来的职业提升打好坚实的基础。对于目前高考毕业生及同等学历学生是最佳的成功捷径。

像没考上大学的高中生可以选择技能＋学历，提前2年进入高薪行列：先利用一年左右的时间，学习一技之长，掌握一门主流、实用的技术同期参加多种多样的学历教育，一年半后技能学完，学校负责就业推荐，在工作中不断提升自己，积累工作经验，同时利用业余时间，再经一年左右的时间即可弥补自身学历的差距，两年左右的时间就可做到“学历、技能两手抓”。在企业招聘更加注重能力的今天，这种新型的学习模式，无疑是高中及同等学历学生的机遇和福音。如汇众教育就是“技能＋学历”的教育模式。

如果单纯为了学历而学习的人群，在企业更加注重能力的今天，是不可取的，我们必须抛弃唯学历论英雄的旧思想，审视自己，全面认清社会，转变观念，唯独技能和学历双管齐下，才能适应21世纪的人才要求，可喜的是现在很多高考毕业生及同等学历学生的家长已经认识到了这点。对于家庭经济不宽裕的高中生，而又想更快、更稳妥的获得成功，选择就业技能培训＋学历的学习方式，无疑是选择了一条成本低，风险小、最易成功的捷径。

高中生也能月薪8000!

孙小成，18岁，来自黑龙江，是汇众教育北京中关村（游戏）校区游戏美术设计专业的学生，2010年末结业后即被北京IGT科技开发有限公司录取，职位是3D美工，月薪8000多。对于一年前的孙小成来说，不敢想象能有今天的机遇。只有高中学历的他，不想继续学习枯燥无味的语数外，辍学在家待了很长一段时间。热爱游戏的他，在冷静理智的与家人商量后，毅然选择来到北京的IT产业中心地带中关村学习游戏设计。虽然年龄小，学历低，但是孙小成一点都不觉得自卑，相反学习很刻苦，经常是最早一个到学校，最晚一个离开学校。专业老师表扬孙小成是个懂事的好学生，将来一定会有所作为。书山有路勤为径，学海无涯苦作舟。孙小成结业后，通过就业老师的帮助，顺利就职游戏公司，实现了自己的游戏设计梦想。

谁说大学毕业＝失业？做游戏开发金领！

刘小君本科毕业后，他的同学们都忙着找工作，但情况并不乐观，由于大学毕业人数多，岗位竞争激烈，同学们不是简历投向大海了无音讯，要么就是找到没有工资的实习岗位。刘小君不想漫无目的随大流“先就业，再择业”，他看重游戏行业的发展前景，来到汇众教育北京中关村（游戏）校区学习3D游戏开发。在校期间，学校经常邀请中关村附近的游戏企业技术总监到校区做技术指导和项目合作，这对刘小君毕业就进入大游戏公司做足了准备，毕业后，由于专业水平高，综合素质突出，经过一番面试考核，他进入了大有时空网络技术（北京）有限公司，担任3D游戏开发职位。刘小君表示，感谢中关村游戏校区的所有老师，成就了他制作游戏的梦想。今后，会以更加积极、乐观的人生态度对待生活和工作，以更加优异的成就报答父母的养育之恩！

学生作品展示



汇众教育北京中关村（游戏）校区位于北京IT中心地带，作为国家信息产业部指定的专业游戏人才培训基地，其所培训的课程都是按照企业定向培养方式，定岗定制，避免出现供过于求的局面。自创办至今，中关村（游戏）校区先后几次获得体系内“全国十佳校区”殊荣，教学质量以及育人水平更是在同行业遥遥领先。仅2010年，校区就有几百名毕业学员成功进入完美时空、盛大网络、巨人、金山、搜狐、新浪等各大游戏公司就职。

招生条件：高中及以上学历，年满17周岁的游戏爱好者。

汇众教育北京中关村（游戏）校区
地 址：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦11层
咨询QQ： 800015508
网 址：http://www.bjgamecollege.com或http://zgc.gamfe.com

爱上Windows 7的7个理由

喜欢上一样东西，需要10个理由；喜欢上一个人，需要100个理由；而爱上Windows 7只需要7个理由。

1、独享私密生活

害怕“艳照门”事件发生？担心商业机密外泄？Windows 7旗舰版中的Bitlocker 可以帮你锁住所有的担忧。Bitlocker功能可以对硬盘进行加密，起到保护文档、密码在内的一切信息安全。而其中的Bitlocker to go功能，还能对U盘、外部硬盘，甚至SD卡进行数据保护。有了这个保密卫士，哪怕丢失了电脑、U盘，你也不用再为泄密问题而担忧了。

2、便享修复性能

电脑系统又出问题了，怎么办！不要再仰天长啸、捶胸顿足了，你没发现桌面右下角已经自动跳出一个问题中心了吗。这个问题中心是Windows 7带给电脑菜鸟们的一个福音。只要电脑出现系统问题，它就会自动提示你，而你只需轻点上面的“一键修复”选项，就可以让系统自动修复。如果真的遇到系统崩溃情况，也只需选择“系统映像还原”功能，就可以让系统恢复到崩溃前的正常状态。真正做到连老奶奶也可以自己修复系统。

3、坐享日理万机

遇到过一边炒股，一边又想同时玩游戏或处理其他文件，可窗口间的互相转换让你手忙脚乱，错过各种好时机吗？现在Windows7的“窗口对对碰”功能就可以帮你排忧解难了。它可以让双窗口并列排列在显示屏上，让你一心二用，达到鱼与熊掌兼得的双赢局面。除此之外，Windows 7还能为你整理杂乱的桌面窗口，在无数个打开的窗口中，只想观看一个，就只需按住顶框晃一下，就可以最小化其他全部窗口。想看桌面文件，也只需将鼠标移动到屏幕右下角，桌面便会立即呈现。

4、速享搜索

想从电脑里成百上千的文件中找到那个你急需的，简直就是大海捞针！有时甚至会因为找不到文件而重新制作，费时费力。而Windows 7强大的搜索功能就能解决这个实用性问题。和过去不同的是，Windows 7的搜索不仅仅只能搜索文件名，它还可以搜索文件的内容，你只需在“开始”菜单搜索框中，键入你想查找内容，就能立即看到相关内容的列表。让你告别用眼搜索的疲劳时代！

5、便享语音识别

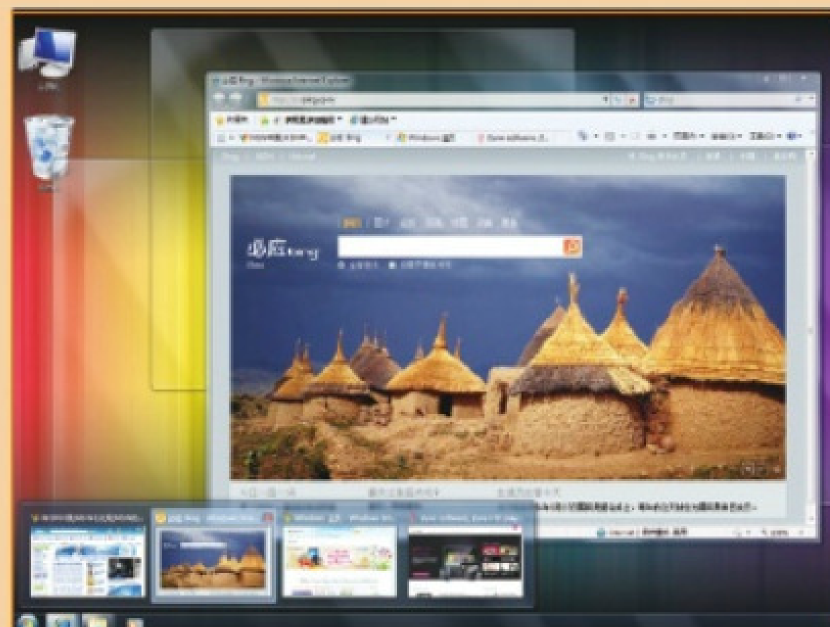
父母戴着老花眼镜、伸长着脖子、伛偻着身躯在昏暗灯光下书写的场景，是不是让你很揪心！那就给他们的电脑装上Windows 7系统，用电脑来书写他们的故事和情绪。不用担心父母不会拼音打字，因为你只需为他们装上一个麦克风，利用语音识别系统，父母用声音呢就能打开记事本，用声音就能把语句记录在记事本上，用声音就能永久保存下一切回忆。

6、乐享影音生活

观看、暂停、录制HDTV（高清晰度电视），观看 DVD，收听音乐，显示照片和欣赏在线电视电影，为了拥有这些功能你下载了几个软件？其实只需一个Windows 7中的Windows Media Center就可以帮你搞定一切。而这些功能中最强大的莫过于在线收看功能。你不仅可以在线收看各种微软为你及时更新的节目，并能连接电视，与家人一同分享。

7、尽享全球最底价

699元只能买一件普通的外套，699元只能吃一顿西餐，699元只能K4个小时的歌，而699元也能买到Windows 7家庭高级版系统。不用觉得惊讶，微软公司这次对中国市场定下的这个价格，相比于美国家庭高级版的199.99美元，足足低了620元人民币。



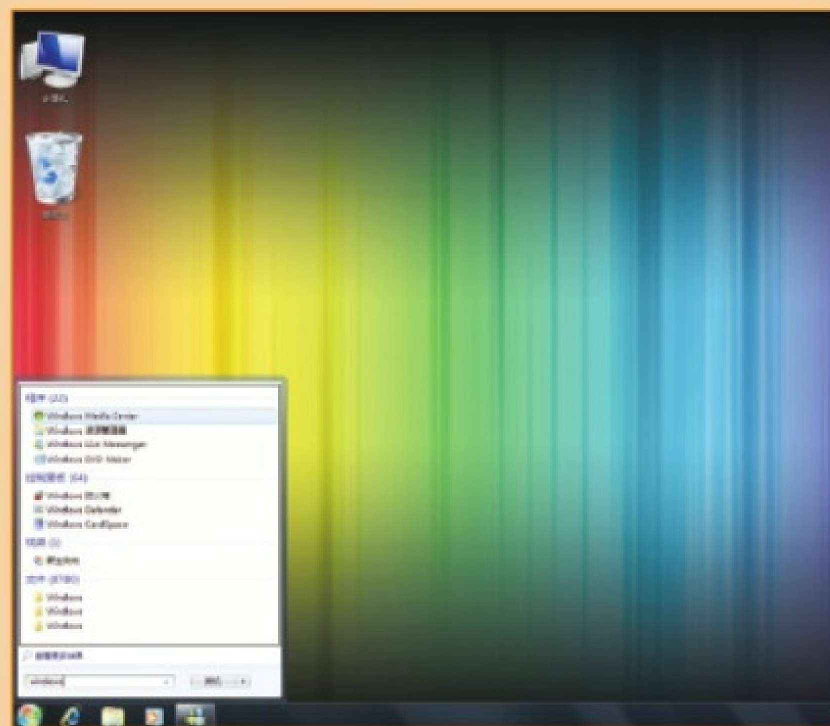
任务栏缩略图



Windows Media Centre



幻灯片壁纸



开始菜单搜索

汇众教育专业技术人才培养计划启动

3月职场烽烟再起，热火朝天。浩浩荡荡的求职大军开始涌向各大招聘市场，然而一些行业人才供大于求，让求职竞争愈演愈烈，就业压力也愈来愈大。很多求职者开始谨慎思考职业选择，认真进行职业规划，部分人群由招聘市场的盲目投递简历转向培训市场充实自己争取更好的职位。2010年3月1日，汇众教育长沙（动漫游戏）校区专业技术人才培养计划正式启动，给奔波在求职招聘市场的求职者们带来一道新的曙光。

职场危机重重，如何应对障碍

面对求职，无论是初涉职场的毕业生，还是久经沙场的跳槽者，都应该正视职场存在的危机，认真应对求职路上出现的障碍。

对于初涉职场的毕业生，无论学历如何都应该看好前景再择业，所谓先就业再择业的做法往往会让职业道路走向歧途，一旦从事了自己不喜欢或是职业前景不好的职业，等到想转变职业再学习往往要面临年龄、薪水等诸多阻碍。如果说仅仅是为了得到当前的“饭碗”而丢弃未来的“饭碗”，忽视了对自我价值的评估，那么必然会出现职业困惑。初涉职场者最大的挑战首先是人生目的和人生观的转变。现在的大学生找工作的难度甚至高于中专生，基本上是因为中专生学的技术更多些。以目前的朝阳行业——动漫、游戏行业来说，需要的是技术人才，并不十分看重学历，学历可以当作敲门砖，但已经不能成为就业资本。

一般说来，3月是国内招聘的旺季，也是人才跳槽的高峰。跳槽前，在职者们也该做好规划，要确定自己是否客观、合理地跳槽，不妨给自己提出这样的五个问题：“我将要跳向哪里”、“市场需要怎样的人才”、“我具备这些素质吗”、“在哪些方面自己需要提升”、“了解自己的职业气质倾向吗”。如果能明确地回答3个以上的问题，跳槽的成功率相对比较高，反之就要考虑跳槽的合理性了。如果想换一个行业，或者是在本行业有更好的发展，多学习些知识总是有益无害的。

挑选合适的培训机构参加职业培训提升自己的技术能力，不但可让初涉职场者在职场中游刃有余，也能使在职者们拥有争取更高薪水与职位的能力。

就业择业，该选哪行哪业

想要在职业道路上有更好的发展，需要先了解行业动态。

目前有发展的行业很多，而动漫、游戏行业作为其中的一份子，可谓是蓬勃发展的朝阳行业。动漫行业的市场空间为1000亿元/年，虽然仍旧存在一些问题，但是发展前景仍然一片光明。2006年4月，国务院办公厅转发了财政部等部门《关于推动中国动漫产业发展的若干意见》，提出了推动中国动漫产业发展的一系列政策措施。2009年两会上，政府工作报告中明确提出要积极发展动漫、游戏产业，作为新的经济增长点。许多企业据此调整了发展战略和计划，动漫、游戏教育和人才培养、产业基地建设、国际交流等都驶入快车道。

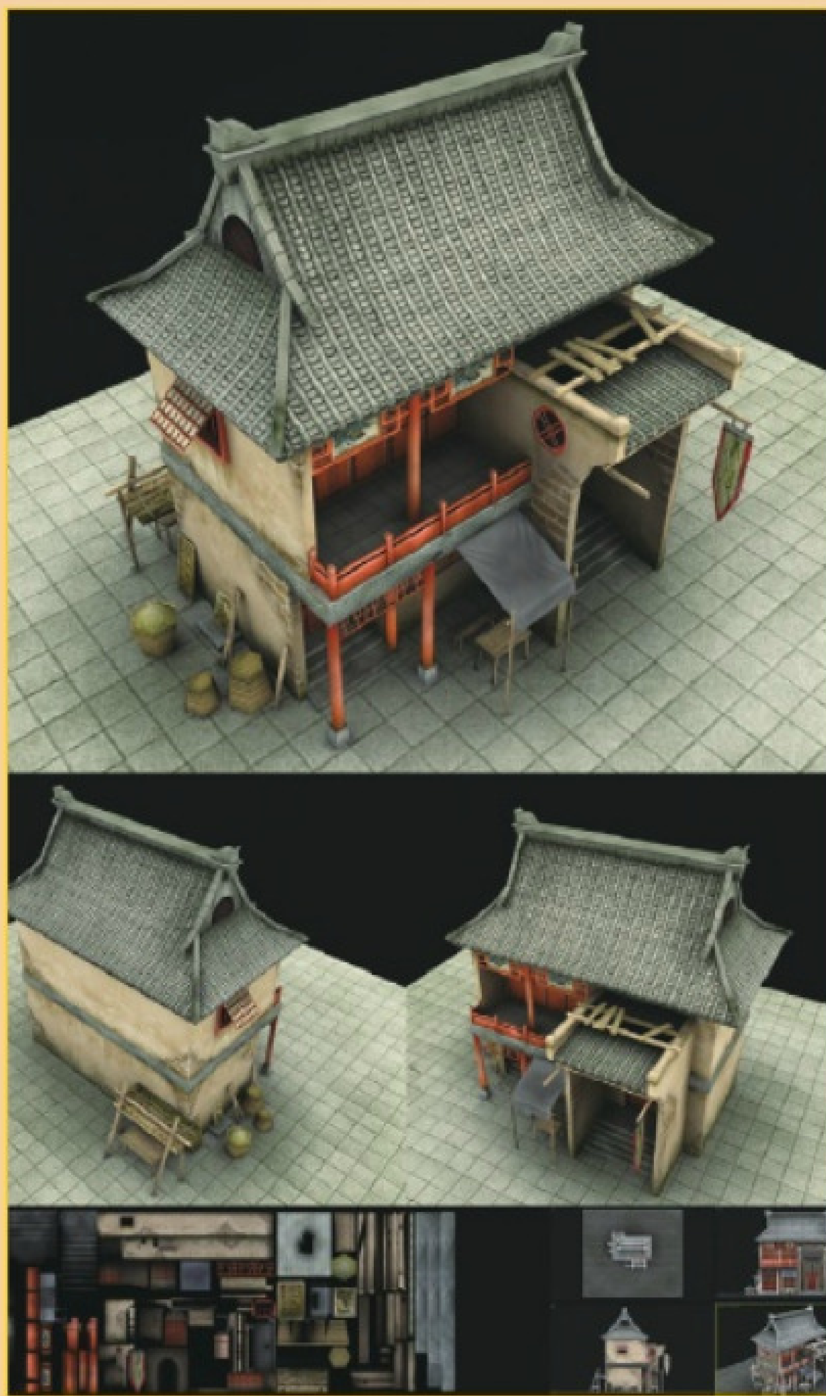
目前国内有2000多家省市电视台，其中动画专业频道有16个、少儿频道有35个、少儿栏目有589个、动画栏目600多个，年需求达到56万分钟，国产量仅12万分钟。国内动漫业在原创能力，人才等方面急待改观。目前动漫产业急需新鲜血液的注入，需要大批的动漫人才加入到原创动漫的大军中来给国内动漫加油助力。游戏更是以强劲的势头占领着互联网经济中最大的细分市场，其主导地位突显。手机游戏、网页游戏、网络游戏、电视游戏等等都在占领着不同的市场。

想就业高薪，给你支一招

动漫、游戏行业高薪已经成了人所共知的秘密，目前一般的动漫、游戏从业人员起薪可达3500～5000元，有一定的从业经验的人员薪水更高。选择好的行业无非是为将来有好的发展，而动漫、游戏行业确实是一个拥有无限潜力的行业，发展前景看好，想要加入到动漫行业中来也并非难事，只要肯学肯干，还愁事业不成？如今想要培训充电，培训机构要选好，但是目前实力雄厚的职业教育培训机构并不是很多。



狂战士作品展示



酒楼

汇众教育长沙（动漫游戏）校区作为湖南省极具影响力教育品牌，采取“技能＋学历＋项目实训”的科学培养模式，集人才培训、项目外包和游戏研发为一体，从根本上解决人才“产销衔接”的问题。据毕业生薪酬最新调查统计：毕业生工作满1年的学生人均月薪3500～6000元，毕业2年的学生人均月薪在5000～8000元。持续的高品质就业更证明了汇众教育动漫游戏职业教育的强大实力！

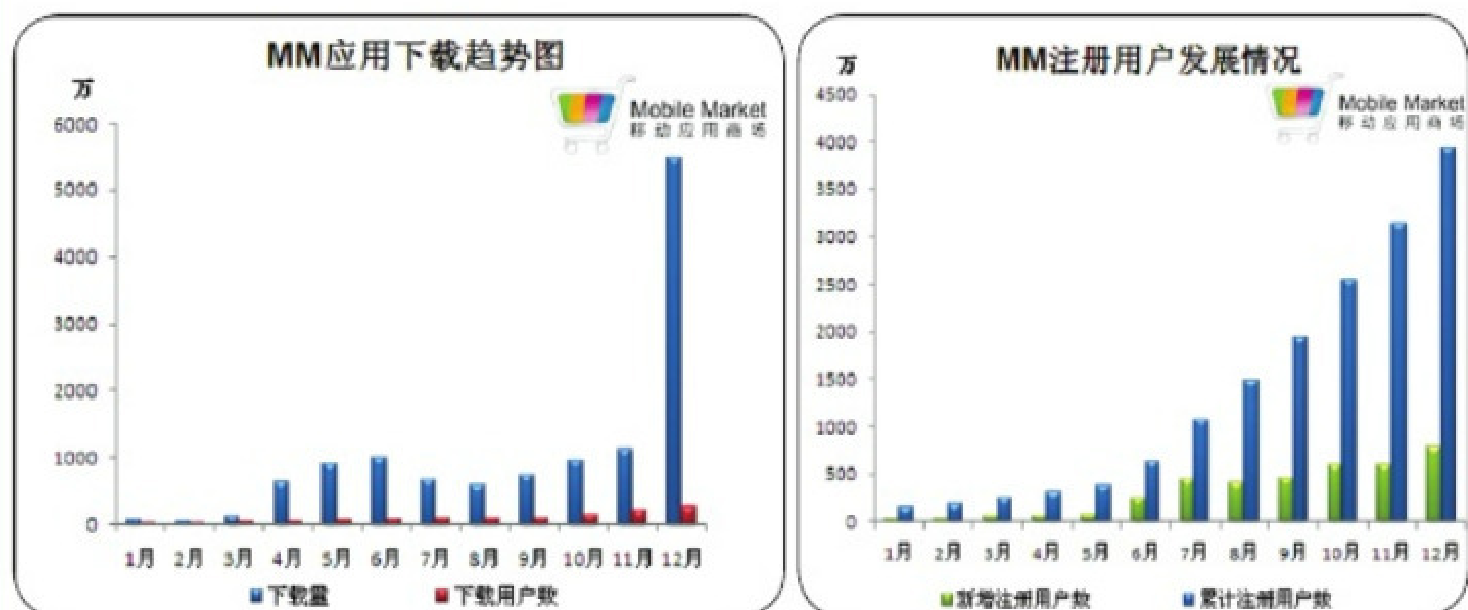
学院春招工作已经开始，游戏开发、游戏设计制作、3D动画师等，名额80人，报名从速。P



实现梦想，创造价值
中国移动开发者社区

在多数人眼中，中国移动应用商场（以下简称“MM”）是个巨大的平台，我们能以低廉的价格，方便地购买到素质出众、安全好用的软件、游戏。不过你可能也很好奇，软件的数量如此之多，MM是如何既保证了它们的质量，又令消费者满意的呢？这期我们就来看看这个有点神秘的“移动开发者社区”，你最后会发现它十分亲切友好，并不是一些人想象的那么“高高在上”。


移动开发者社区网站，活泼的风格让人心情愉悦



MM发展态势迅猛，社区贡献功不可没

MM背后功臣——不断壮大的开发者社区

进入中国移动开发者社区网站（dev.10086.cn），你首先就会觉得它很年轻化，主页采用活泼的配色和布局，不是只有程序员才能看懂的“代码天书”。它很像是一个资讯网站，为开发人员提供了许多行业相关的最新信息，并有便捷的文档、工具，也有可用于交流、提问的论坛。不过千万别小看了这个社区，它可是MM应用接入的唯一入口。也就是说，MM上所有的软件、游戏、主题……都是在这里提交、测试并最终发布的。自从上线以来，因为对个人开发者的开放性，社区吸引了大批实力派开发者，在实现中国移动2010年的“100万个开发者、1000万个用户使用、1亿次下载量”的运营目标中起到了最重要的作用，使MM真正成为了一个低风险、低门槛、高回报的创业平台。

大约一年之前，许多人还对MM持有怀疑态度，但这一年之间MM的发展让各种顾虑和疑惑烟消云散，其中很关键的一点是社区的蓬勃发展，网站上“资讯”“工具文档”“论坛”等内容越来越充实，“博客”的建立也给用户带来了一种好像安家后的归属感，入门级开发者能得到越来越多含金量很高的资料，重量级的RTS更为开发者带来了福音。

1.功能强大的测试系统

对开发者而言，最头痛的可能就是测试软件了，不仅因为“除错”单调无趣，也因为中国移动为了保证软件的质量和安全性，上架前都必须由工程师进行专业的测试，通过测试的应用会给予签名认证，然后才能正式上架销售。所以对MM的开发者来说，如何才能让程序尽快通过测试审核至关重要。可由于智能手机系统版本众多，不同机型的测试非常困难，更何况一般开发者也不可能拥有全部测试机。移动开发者社区为了解决这个问题，除提供MM重点支持机型信息的“终端库”外，开发者还可以免费使用“远程测试服务”（RTS）。

RTS很神奇，开发者用它可远程进行手机应用的开发、测试工作，它提供了完全的真机测试服务，可节省开发者的开发时间，降低开发成本。后续的服务规划中，开发者通过RTS可得到MM测试中心标准化的测试报告，可根据报告了解MM测试中心的测试方式，从而提高应用的开发质量。在RTS上通过测试且发布到MM的应用，MM测试中心可根据开发者在RTS上的报告，免测或部分免测此应用，让应用能更快的上架销售。


“终端库”可查询主流手机的详细信息，比自己Google或翻资料方便许多，信息也更详细、权威

RTS为真机测试，若设备已被占用可提前预约

仿真界面，可上传自己的应用

2.公平公正，初级开发者甚至有更多机会

测试系统功能强大好用，“5亿潜在消费人群，70%收入分成”听起来也够诱人，可是每当在MM上看到那些“高手”开发出的软件时，许多入行不久的朋友却感觉压力不小。那是因为除了自己缺少经验，许多好的想法不知如何用代码实现外，也担心自己名气小，写好的程序难以得到曝光、推荐。其实对后一条我们大可不必担心，因为在中国移动的《Mobile Market开发者指南》的“开发者权益”中可以明确找到，只要我们发布的应用通过中国移动测试，并与其签约，就与所有开发者享有同样的权利，大家若有更多的疑问，还可到时仔细阅读《移动应用商场（Mobile Market）合作协议》。



丰富的资料和专栏文章是新手参考的好选择



图为签约总体流程

如是对自身技术缺乏自信，还是应该相信勤能补拙的道理，通过合理的阅读与练习提升自己的能力，不过事实上困扰多数人的不是没有毅力和热情，而是找不到合理的途径，被各种言过其实的“速成书籍”浪费了大量时间。社区为新手提供了各种文档，还有一些免费下载的入门资料，并有其他高手的博文可用来阅读，学习起来还是比较方便的。除此之外，中国移动联合团中央发起了“MM百万青年创业计划”，它通过“MM学院”提供了免费技术培训，还可提交作品参加比赛，获得高额奖金，我们会在下期文章中重点讲解，如果你有兴趣，现在就来登录了解一下吧！（http://dev.10086.cn/mm2010/）



“MM百万青年创业计划”是学生创业的捷径



论坛比2010年活跃了许多，客服人员的素质更是非常高

3.让人羡慕的论坛气氛

从老练的开发者到刚入门的菜鸟，不论是“晒收入”“问客服”还是单纯地交流经验，都需要一个气氛良好的论坛，这也是所有成功的开发者社区所必备的条件。移动开发者社区论坛给笔者的印象深刻，气氛十分好，少了许多浮躁，开发者讨论问题时更多的是心平气和、有理有据，客服人员解决问题特别快，也相当专业。另外，许多热心的版主会贴出视频教程，例如“Android基础入门开发视频系列教程”“Android游戏开发及应用入门视频汇总”等等，所以如果你打算学习手机软件开发，不妨选择这里为起点吧，绝对赢在起跑线上。

亲身体验——与中国移动合作如此简单

“海纳百川”是MM的宗旨之一，任何有意从事手机开发的人都可以加入到社区中，于是笔者也亲身体验了一下，看看能否顺利地成为开发者。在首页右上方点击“注册”，页面跳转到注册流程的第一步，选择“个人用户”或“企业用户”，笔者选择了“个人用户”，所以需马上提交的信息不是很多，包括“电子邮件地址”“昵称”“所在地”等，激活方式可选择“电子邮件激活”和“短信激活”两种（必须使用移动号码）。



“个人用户”适合自己创业，“企业用户”适合用来推广产品

激活后便正式成为中国移动开发者社区的一员了，如果不是要马上申请发布应用，则无需提供额外信息，立即就能使用社区提供的大多数功能，包括重要的“远程测试服务”等。需要发布新应用时，则应先在“个人自助服务区首页”的左侧选择“合作资料申请/修改”，填入通信地址、邮编、身份证或护照电子扫描文件、银行账户信息（银行卡账户、地址、支行信息等），通过验证后就可提交应用等待审核了。当提交应用时，需要按要求填入各类信息，而且需注意上传程序包的格式要求，因为一个应用的测试所需时间为3～9个工作日，若因自己失误导致不能通过审核，浪费了大量时间显得非常不值得。

笔者提交了一个小程序试试运气，或许不久后大家就能在MM上看到它。简单的体验虽然并不足以展现社区的全部功能，但我们能确定的是，社区的迅速发展和它合理的体制有很大关系，从注册到发布程序，用户都不会觉得困难。毫无疑问，MM在经过长时间的酝酿后，会在2011年取得突飞猛进的成果，笔者还了解到，中国移动正在对百宝箱业务向MM业务进行融合，百宝箱现有业务正常运营，但到期后不再续签，业务下线，MM的地位不言而喻。

热血世界
●制作：布帆网络 ●运营：布帆网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：留档恒测
●官方网站：http://rxsj.bfgame.com/

■北京 歪歪

《热血世界》完整版评测

《热血世界》景观是中国古典水墨画风格，不但有静态景观，还有流动的泉水、烟雾缭绕的山峦、华丽的大招……这些动态景观都是游戏画面中最吸引人之处。大片的草地、竹林，配合各种花草树木等，给人一种耳目清新、舒爽的感觉。游戏斜45度视角，是最适合展现人物和场景的2D视角，应该会得到广大2D游戏爱好者的认可。

职业介绍

《热血世界》共有5个职业，分别是：武圣、破军、神射、祭师和谋士。每个职业又有两个进阶职业,这10大进阶相生相克。

武圣——可进阶为高血高暴击的战将或高防御力的虎卫。

破军——可进阶为高敏高攻的雷霆或强化召唤分身，能扭转乾坤的幻影。

神射——可进阶为强化射击技能的铁羽或擅长机关陷阱的机关系。

祭师——可进阶为辅助系的圣疗或以毒伤人以咒术退敌的毒煞。

谋士——可进阶为控制力强的四象或攻击力强的天机。

总的来讲，5大职业10大进阶职业的技能是相生相克的，分别拥有各自的优点和缺陷，没有无敌职业。最方便的是，《热血世界》没有特定的职业选择，只要更换武器，就能自由更换职业。

技能介绍

《热血世界》技能学习采用的是技能树模式，“自由学习”制，就是不固定职业路线。每学习一个新技能，都必须满足3个条件：

1、拥有技能秘籍

2、有足够的技能点数

3、满足本系技能点数需求和等级需求

15级会激活全屏必杀技能，每杀300只怪爆发一次，一次一定范围内秒杀15只，很适合团队刷怪。

装备介绍

《热血世界》装备从颜色上分为四档：白、蓝、黄、绿，绿色最上乘；从前缀上分为3个属性：普通、精良、完美3种，其中完美属性最好。有套装概念，属性分为物理和魔法，玩家应根据职业选择适合自己的装备。

装备的来源是打怪掉落或自己用材料打造，可打孔镶嵌宝石，也可冲星强化装备。

装备包括：头盔，衣服，武器，腰带，鞋子，双手戒指，双手护腕、项链等10大类。其中武器、项链、戒指为攻击类装备；衣服、头盔、盾牌、腰带、护腕、鞋子等为防御类装备。

游戏音效

《热血世界》各场景的音效都不同，进入隐月谷，你能听到非常悠扬的古典音乐，有扬琴、笛子，还有类似泉水叮咚的声音组合在一起；而风云城的乐曲更为雄壮、威严，像古代皇室的钟编之声……不同的场景地图有不同的背景音乐，或悠扬、或轻柔，适合不同的场景需要。

骑马跑步、怪物移动、攻击、技能施放、喝药等动作，都有相应的配套音效，较为清晰真实。例如：一个人从左边走过来，你可以听到脚步声从左侧由远至近，声音由小变大。

就一款2D游戏来说，这样的音乐音效，已经相当完美了。

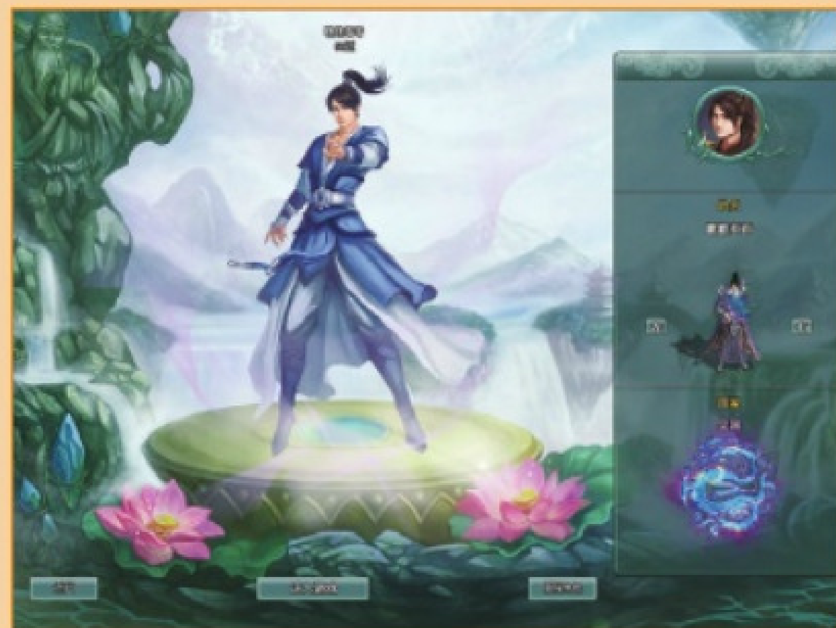
PK系统

作为一款武侠类网游，PK是必不可少的元素。在这里我们主要讲团队PK。

《热血世界》10国版开放后，有赵，吴，燕，卫，齐，周，晋，越，郑，鲁


《热血世界》画面


登陆界面


人物选择界面


过场动画

10个国家，国家内又有家族和帮会等社会系统。玩家之间的群P，除了野战外，就围绕这些社会系统，展开一系列激烈的战斗，包括皇城战、国战、帮战等等。

《热血世界》的万国同服PK，10国战斗，玩家参与度都很高，也许崇武和渴望战场，本来就是中国男儿的本能。

任务系统

《热血世界》前期升级基本靠任务，从形式上可分为：主线、支线和日常。其中比较常见的有防御任务、传递任务、护送任务、探索任务、狩猎任务、收集任务等。玩家可以通过很多种途径取得任务。最常见的就是通过和NPC的对话取得任务，一目了然。

押镖、刺探等任务经验和金钱奖励都很高，但都有一定的风险，所谓高收入高风险嘛，哈哈。基本上任务不会断档，但也不会多到做不过来，基本上是3个任务同时进行中，还是比较轻松、简单的。

最大亮点是：可以用“任务王”检索你当前可以接到的任务，还能用自动寻路找到NPC和怪物地点，完成任务比较轻松方便，适合新手和路盲操作。

操作系统

游戏默认使用鼠标左键进行角色移动，还有自动寻路，俗称“一鼠走天下”。键盘上的1～0这10个快捷键和CTRL+1～CTRL+5为放置技能和药品，右边还有竖条快捷键。

新手引导+任务提示+自动打怪，加上各种快捷键和平时游戏中使用的基本相同，使得游戏任务、杀怪都能轻松、简单上手。

宠物系统

《热血世界》中，宝宝是很重要的，它能陪你战斗、开启内挂、捡宝、辅助、控制敌方，超级实用，将是玩家的左膀右臂！

进入游戏，做完宠物任务会给第一只宠物，每人有三个选择，我选的是一条蛇宝宝，嘻嘻，因为在生活里总想饲养一些很特殊很个性化的宠，但由于各种原因至今还是浮云，没想到在游戏里实现了梦想。

之后的宠物，就要通过打怪获取了。打怪期间，有一定几率掉落怪物的封印蛋，宝宝为蓝色蛋，成年宠为黄色蛋。右键点击宠物蛋后，能在宠物面板中看到具体属性。宠物分为魔攻和物攻2种。初始技能基本为2个。通过后天锻炼升级，可能会领悟更多技能。宠物越强大。玩家越轻松。所以虽然刷怪经验不多，但有很多玩家为了打蛋，也喜欢刷怪。

游戏总结（一级标题）

《热血世界》操作简单，新手都能在数分钟内迅速学会玩这个游戏，但3D游戏粉丝可能不会喜欢。游戏PK刺激好玩，相信会得到绝大多数男性玩家的喜爱。在2D网游中，画面也算得上优秀，女玩家不会反感。缺点也不少，例如拉镖车路线过长过于辛苦等等，希望今后官方会为玩家“减负”。

最后评分（满分5星）

画面质量：★★★★

音乐特效：★★★

游戏特色：★★★

上手容易：★★★★

练级难度：★★★

互动打斗：★★★★★

内容情节：★★★

耐玩程度：★★★★☆

开发期待：★★★★

服务器状况：★★★★

综合指数：★★★★



道具栏截图



场景截图



谋士天机系技能树



游戏装备



日常任务

使召命唤Duty Calls**类型**射击**制作**People Can Fly**发行**People Can Fly**发售日**2011.2.2

使召命唤

要酷加胡搞的《子弹风暴》进厂压盘后，People Can Fly那群精力过剩的家伙无事可做，他们利用这段领分红前的闲暇时光弄出一款700MB的“FPS”。你大概需要1小时下载，10分钟安装，但整个游戏的“流程”仅比删除它的耗时长那么一丁点……

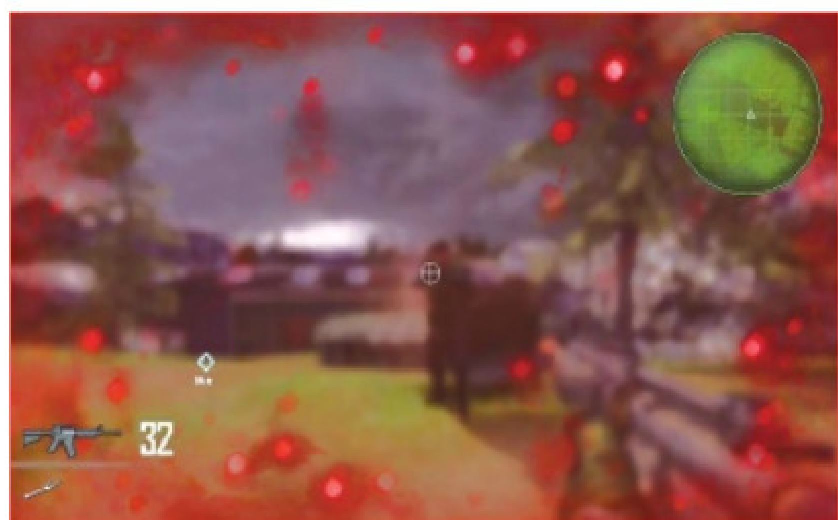
■江苏 防弹手柄

它的名字叫做“Duty Calls”。制作组在游戏的官网（是的，真的做了一个）声称：“Duty Calls是个搞笑模仿，与Activision或Call of Duty没有任何关系。”因此，我真的不知道应该如何用中文去称呼它，难道是“使召命唤”？。关于吐槽的具体内容，还没下载安装的玩家请看本文配图，此外请尽量带着起哄心理阅读下面的内容。

“如果你不能击败你的敌人，那么就加入他们。”一个强势游戏注定会在接下来的几年时间里成为争相模仿的对象，这就是GTA Like或Diablo Like游戏如此泛滥的原因。不受此规律作用的CoD面临的境遇却是——“如果你不能击败你的敌人，那么拼命去‘黑’他吧！”这年头，“黑”CoD已经成了时尚，连电影《天龙特工队》（A-Team）都把CoD作为插科打诨的素材。其中“黑”得最凶的便是EA：《叛逆连队2》（Bad Company 2）单人流程的核心思想便是向玩家揭露《现代战争》的互动体验是多么贫乏和虚假；新《荣誉勋章》尽管口碑不佳，但在制作阶段，EA的文宣没少抨击CoD的剧情和军事设定有多么靠不住。现在，《子弹风暴》也要通过杂耍般的动作/射击体验，来对比展示一下CoD的“土鳖”玩法是多么无聊透顶，顺便多卖出几个拷贝……总之，EA就是铁了心要将CoD一路黑到底，直到体无完肤，摇摇欲坠为止了。

但CoD中有一点是EA绝对找不出喷点的，这就是对各种滥俗元素的控制力（《黑色行动》的单机流程正是失败在这里）。就像好莱坞动作片在电影工业中的名声那样，技术和玩法上缺乏创新的CoD就是游戏业最“臭名昭著”的象征性符号。之所以它依然可以火，原因同“动作片为什么总是最赚钱的电影类型”的答案一致——不管剧情、设定如何狗血，套路如何滥俗，好莱坞式的火爆、煽情、逆转奇迹和英雄主义总是让人乐此不彼，这才是可以取悦玩家的“普世价值”，任何Gameplay上的标新立异都无法代替它们根深蒂固的功能。对好莱坞动作片元素的运用，对节奏的拿捏，对叙事与视觉奇观关系的处理，对“互动操作”和“被动观看”两个本是水火不容的要素的融会贯通，才是CoD卖座的原因，也是别人无法简单复制的。

从这个意义上来说，Duty Calls的吐槽没有吐到点子上。EA如果真的想将死对头Activision手中效率最高的赚钱机器斩落马下，应该扶持Jason West和Vince Zampella早日弄出一个货真价实的“Duty Calls”才是正道。







（左上图）看到如此逼真的番茄酱，你感觉如何，感觉如何了呀？！
（左下图）“我是一个伞兵，甭想趁我在空中的时候打死我，因为这是一段过场CG”
（右图）最终Boss：“我有粗糙的嗓音，俄国腔，戴着眼罩，一套很好的制服，这代表我是坏蛋的大头领。我有原子弹，但不卖给你。”

战神的挑战2 Puzzle Quest 2**类型**益智**制作**Infinite Interactive**发行**D3Publisher**发售日**2010.8.2

战神的挑战：2

我受不了的其实是连珠游戏——战斗要玩连珠可以理解，搜索地图要连珠、解除陷阱要连珠、学习魔法要连珠也算了，这本来就是游戏的特色，但连Loot个地上的财宝都要连珠是不是也太奇怪了！就连踢个门都要玩连珠……

■北京 银色

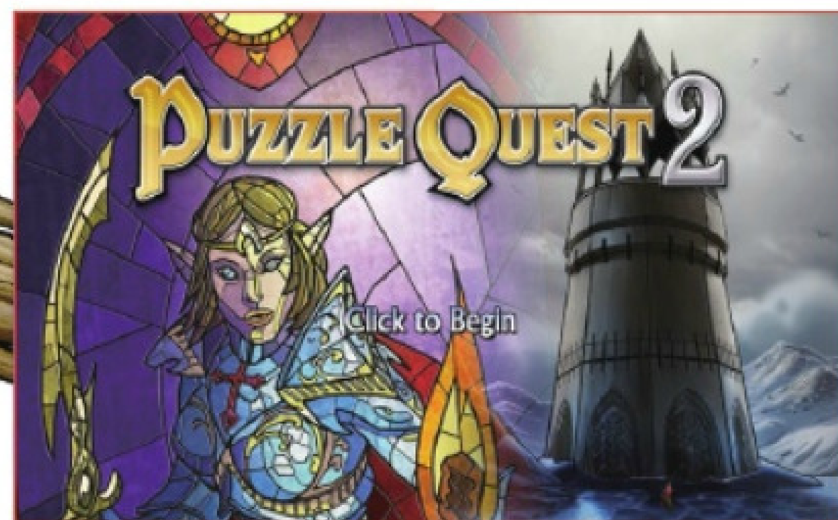
一般来说，如果哪个小品游戏获得了良好的反响，续作大多都会沿用前作的主要模式与细节设定。毕竟这是个旱涝保收的做法，最多被认为是“不思进取”而已。要知道，这年头只是加了新人物、新任务、新地图就拿出来骗钱的都不能说不厚道了，真正的强者早已达到了“将玩家自制关卡打包卖钱”的逆天级别……嗯，你们知道我说的都是什么，欢迎对号入座。因此有鉴于前代的良好体验，在玩到《战神的挑战2》（Puzzle Quest 2）之前我对它期待度不可谓不高，但是……这么说吧，二代与一代相比，除了核心的“连珠游戏”之外，能改的基本都改头换面了——游戏形式改了，人设风格变了，连带着各种有趣的设定也给咔嚓了……

游戏表现形式从“国王恩赐”式四处奔波的攻城略地变成了欧美RPG常见的地牢内摸爬滚打、踢门轰杀，这点倒是萝卜白菜各有所爱。但是！一代中的队友（条件触发战斗特效）、俘虏（学习相应魔法）、坐骑（增加技能并可使用坐骑魔法）3项设定现在被合并至只剩一个队友（可使用队友魔法）；城堡（定期提供收入）和称号（给予相应奖励）什么的完全不见踪影，这缩水度也太高了吧！虽然加入了物品升级设定，但有限的几种物品类型和前后缀怎么也搭配不出花来，升级材料与效果也相当单调……总不如一代各种有自己独特名称的装备看起来有感觉。至于一代的传闻与成就，反正也不符合二代“朴实刚健”的单线条主旨，So，忘了它们吧。

人设风格从日式西方奇幻变成西式西方奇幻什么，平心而论倒也不算违和，但人物变成一水儿的欧美奇幻RPG大众脸，就莫名地少了一代的“萌”感！好吧，我承认我将这个剧情乏味可陈的游戏打穿，有很大的目的就是为了一睹幕后黑手那传说中的芳容，甚至还产生了制作者是不是刻意丑化洗白女、制造强烈反差，以衬托最终Boss之妖艳等诸如此类的阴谋论想法。

是的，上面就是在剧透，我自重。不过反正这个游戏重点就不在于什么剧情，“战地精，战兽人，战亡灵，战矮人，战黑暗精灵”这句话便精确概括了整个游戏流程，类似于早期的各种游戏，随便抓些妖魔鬼怪外星人就可以给玩家一个轰轰轰的理由，本来玩的就不是这个。我受不了的其实是连珠游戏——就连踢个门都要玩连珠……虽然踢门方式很DnD地分成了“砸”“撬锁”“芝麻开门”3种方式，但不用怀疑，它们全都是连珠，只是游戏模式不同而已……





只是没有“萌”感也就罢了，但不知道是策划的问题还是美工的问题，游戏倒数第二个Boss——Raltheia的形象之崩坏，简直快要赶上邪神Saber的程度了……如果说之前是剧情需要也就算了，为何将其战掉/拯救后的对话头像还是这一副扭曲样！这也太对不起游戏界面上的形象了。比起这个污点，最终Boss变身前的形象就相当地能看，可以算是这游戏中最能看的，没有之一（图中从左至右：崩坏的Raltheia、人类形态的最终Boss Gorgon）

死亡空间2Dead Space 2类型动作制作Visceral Games发行Electronic Arts发售日2011.1.25

《死亡空间2》越战斗越快乐

在2008年底，有一款游戏提前向CAPCOM的《生化危机5》发起挑战，它一方面证明自己并非是纪念《异形》的应景之作，一方面也提前宣告"光天化日下的恐怖"是多么可笑。我们记住了《死亡空间》，还有名不见经传的系统工程师Isaac Clarke。



在剧情上更能体现EA的野心——只要玩家能玩到最后，就会发现这个故事的规模不会比"生化危机"系列小。EA已经为此系列推出了大量电影、动画、外传游戏和小说，去衬托一个能让粉丝探不到底的复杂世界。只是除了Isaac和他新交往的性感小猫，其他角色无一例外就是一个"死"字，比起越来越神棍化的"生化危机"，倒是更能凸显几分现实的残酷

■上海 西塞罗

这是个操作各式矿山机械，一路踩着变异人的尸块将Marker送回老家的故事。比起"白哥黑妹大冒险"里那些"大白天的恐惧"，《死亡空间》让你在狭窄通道里听异形狂奔，造就了惊悚片中的上等作品。这位双手沾满异型鲜血的屠夫如今回来了，他还是那样令你坐立不安吗？

慢热的续集

对老玩家来说，《死亡空间2》的最初印象就是血腥，虽然前代已经足够血腥，二代还是毫不犹豫地更上一层楼。在最早公布的Xbox 360版试玩中，最让我惊讶的倒不是零重力喷射飞行，而是要对敌人尸体多踩一脚才能掉道具的神设定——这一脚汁液飞溅，好像敌人个个都是烂西瓜——但这就是我们要的感觉，制作组完全明白玩家好的是哪一口。其它方面，试玩版的内容实在和一代相差不大。

我原本很担心《死亡空间2》还在重复一代的三板斧，而且失去了密闭空间的特有气氛，更像一部资料片而非真正的续集。《死亡空间2》的前7章也无不给人这一印象，游戏从Isaac居住的精神病院被袭开始，一路"裸身"逃命，慢慢"学习"被一代老玩家用到腻的吸收、发射和静止功能。玩家要玩上半个多小时，才能穿上一代经典的矿工服，算是"正式"开始游戏，而后继续重复着三板斧套路。不过你也会慢慢地发现二代的一些新特性，除了标准装备切割枪，其它武器的特性大多都被修改过，前作被吐槽的冲锋枪和火焰喷射器都调整了平衡性，或重新编写了副武器模式，这样《死亡空间2》绝无一把废枪，各有各的用处。

另外，在零重力环境里，《死亡空间2》要求玩家利用喷射，像台小高达一样看准时机穿越重重巨型机械，避免自己被碾压。这显然是为了加快游戏节奏采取的措施。

战斗的种族

《死亡空间2》十分重视"吸物"能力，游戏会让你优先吸取怪物的断肢，它们作为武器具有很大的攻击力。敌人的能力也不落后。一代的敌人除了"妙蛙种子"，其他杂鱼大多只会近距离攻击，二代增加了喷涂酸液的角色，攻击起来可近可远，还会降低主角速度。那些满墙乱爬，长着蝎子尾巴一般的怪物，也都与时俱进，个个快得像闪电侠。

除了以上老朋友，制作组还弄来不少新家伙。游戏舞台既然发生在殖民地，那么受感染的小学生蜂拥而至也就不意外了，托儿所的小朋友也会肚子里装满了炸药慢慢爬来。最让人挠头的还不止于此，本代有一种鸵鸟怪，两腿细长，跑步飞快，探头探脑打量你一番，然后直向你飞奔而来。如果你玩主机版（或PC正版），会拿到一个叫做"Clever

Girl”（聪明姑娘）的成就，字面的意思就是指这些行动飞快的家伙。

玩过一代高难度的玩家应该记得，在你面对张牙舞爪的正面敌人时，会被后面的敌人悄悄靠近，牢牢扑住。这个特色现在被发扬光大，在许多战斗中，背靠安全角落已经不是最佳选择。从各个方向冲来的敌人会迅速将你大卸八块。你必须与敌人兜圈子，或干脆利用“冻结”能力迅速逃走。

系列的野心

这年头游戏流行电影化，《死亡空间》中的Isaac反其道而行之，他没有台词，除了哀嚎就只会听别人怎么说，仿佛是从史前游戏穿越来的老古董。这代的Isaac有了更多露脸的机会，在剧情的链接上，前代的经历也在折磨着他——在一代结尾，他看到女友的鬼魂突然扑了过来，于是在二代，她在Isaac的脑子里无时无刻不在碎碎念，“我们合体吧！我们合体吧！”软硬兼施，恨不得就在他男友面前撒泼打滚。

好在制作组比较有良心，为深受痛苦的Isaac准备了一位野性辣妹。与一切都是未知的《死亡空间》比，《死亡空间2》有同伴、有目的，还有不少开阔场景，压抑感减弱了许多。同时，和任何一个合格的续集一样，加深了剧情的宽度和深度，玩家终于对游戏世界观，尤其是核心物品——Marker，又了解了不少（其实是EA挖坑挖得更大了）。

从无可避免的原创性缺乏方面考虑，很难说《死亡空间2》全面超越了《死亡空间》，但它仍旧是那些优秀惊悚游戏的精神延续。《死亡空间2》不仅在操作上继承了“生化危机4”，在战斗上也不断向它的精神学习。武器搭配、走位技巧，比起一代有明显的进步。游戏在掉落率上的控制也足够能让高难度下的玩家维持“刚好解决下场战斗”的最低“生活标准”，只要步步为营，改变战术，再高难度都无绝人之路。反过来在低难度下，也能让玩家酣畅淋漓一路“虐怪”而去。

如果在《生化危机5》推出时，有人力捧《死亡空间》，恐怕会被“生化”粉丝口水淹没，但《死亡空间2》完成了一种精神蜕变，许多人在令人叹为观止的同时，感叹“‘生化’可以不做了”“要是有佣兵模式就好了”。其实，《死亡空间2》的改进还有些犹豫，一直要到中盘以后才把它的压迫感和战斗节奏淋漓尽致地展露（当然，在战斗压迫感大大增强的同时，谜题几乎削弱到了忽略不计的程度），联机模式也显得不够好玩，值得欣慰的是，制作组把准了这个系列的脉搏，肯定将要大张旗鼓推出的三代没准就功德圆满了。P



（右上图）《死亡空间2》保留了一代的大部分元素，前半部就像一代的资料片，后半程才开始渐入佳境
（右中图）在战斗压迫感大大增强的同时，谜题几乎削弱到忽略不计的程度，盔甲存氧量的设定也可有可无，真要到真空环境，你就会发现遍地都是氧气站
（右下图）场景比前作丰富了许多





（左上图）在零重力环境里，《死亡空间2》要求玩家利用喷射，像台小高达一样看准时机穿越重重巨型机械，避免自己被碾压。这显然是为了加快游戏节奏采取的措施
（左下图）很难说《死亡空间2》全面超越了《死亡空间》，但它仍旧是那些优秀惊悚游戏的精神延续





我的世界MineCraft**类型**独立**制作**Mojang Specifications**发行**Mojang Specifications**发售日**未定

Notch的世界

1月12日，独立游戏开发者Markus Persson，也就是Notch，在博客上宣布：他的作品《我的世界》（MineCraft）销量突破100万。不少人还记得去年9月份，这款游戏卖出了单日2.6万份的佳绩。



天才的作者Notch，嗯……是个大叔

■湖北 Klam

《我的世界》（前译《魔矿世界》）带给Notch的不仅是巨大的财富，还是全世界疯狂搭建“积木”的粉丝对他作品的极度肯定。如此高销量的独立游戏是极其罕见的，更何况这是款由一人开发，且尚未正式完成的独立游戏！

Notch的世界

《我的世界》并不是Notch唯一的作品。这个生于瑞典斯德哥尔摩的家伙，从小就对编程感兴趣，8岁时写出了自己的第一个文字冒险游戏。2002年，他同合伙人开发过一款名叫《亚龙在线》（Wurm Online）的MMORPG。之后他进入在线游戏平台King.com工作，在供职的4年半时间里，为公司编写了许多小游戏，其中不乏Flash版《祖玛》这样的优秀作品。繁忙的工作之余，他还在Java4k游戏编程竞赛中提交过一些小作品。2009年，Notch为了能更多地专注于自己的游戏而离开了King.com。他找了份相对轻松的工作，并利用空闲去制作《我的世界》。

最初Notch一直想做一个类似于《矮人要塞》（Dwarf Fortress）——一款基于ASCII代码的城市建设和管理游戏，并在其中融合一些《地下城守护者》（Dungeon Keeper）与《过山车大亨》（Rollercoaster Tycoon）的元素。为此他编写过一个斜45°视角的引擎，但因为不满意视觉效果而没有继续下去。后来他看到了《无限矿工》（Infiniminer），并发现这个游戏的第一人称视角+像素方块的画面正是自己想要的效果。Notch借鉴这种视觉风格重新编写他的游戏，经过一周的忙碌，《我的世界》于2009年5月17日诞生了。

当时《我的世界》还只是个非常简单的纯建造类游戏，但推出后竟然颇受欢迎。此后随着陆陆续续的更新，越来越多的要素添加了进来，到2010年Alpha版发布时，它已经成了一款融建造、生存和冒险于一体的网页游戏，并且支持多人联机。Alpha版很快就凭借有趣的玩法和独特的创意吸引了大批粉丝。虽然没有任何广告营销，但是靠着玩家间的口口相传，它的销量节节攀升。《我的世界》的热卖让Notch看到了它的潜力，他开始缩减在Jalbum.net的工作，把更多的精力投入到游戏制作当中。再到后来，他辞职成为一名全职独立游戏开发者。

2010年9月，Notch创建了Mojang AB游戏公司，《我的世界》作为公司产品继续由他开发。2010年12月3日，Beta版《我的世界》和玩家见面。游戏依然保持着火爆的销售势头，开发也在继续。Notch说，《我的世界》将在今年脱离Beta阶段，发布正式版。

《我的世界》是一款带有生存冒险元素的建造类游

戏，它的基本玩法是探索和建设。游戏世界是一片原始的自然环境，其中的一山一水、一草一木皆由方块组成。玩家能够自由地拆除它们，拆得的方块可以作为建筑材料或合成素材。为了获取这些资源，玩家需要四处探索，并应对怪兽袭击等各种各样的危险。收集到的方块可以随意组合，进而像堆积木一般搭建出各种东西。无论是威风凛凛的城堡，还是富丽堂皇的别墅，都可以亲手建造。方块还能用于合成各种物品，包括工具、武器、防具以及千奇百怪的道具。游戏没有剧情和结局，也没有什么评分系统或等级设置，玩家就像一个拓荒者，在生存发展中逐渐改变着世界。哦，当然，通过多人模式，你可以和其他玩家一起建设或冒险：组建一个小分队去探索矿洞，大家分工合作，遇到危险也不再会像一个人时那样惊慌失措了。

自由创造，无限可能

《我的世界》既特别又小众，却魅力独具。我们已经知道，在这个世界里建造东西就像拼乐高积木一样简单自由。不过与乐高不同，《我的世界》是一个动态的世界：植物会在有光的地方生长，树木和羊毛能够燃烧，沙子放在火炉里将熔成玻璃，岩浆遇水则生成黑曜石……每一种方块都有自己的物理特性，利用这些特性，你可以建造各种设施：对付怪物的陷阱、自动收割的农场、跨越天堑的铁路，甚至各种数字电路（你可以造一个脉冲发生器来驱动发光道具，进而建成一座闪烁的灯塔，或是用计时器实现大炮的延时发射，有的玩家甚至还造出了CPU并用它运行过简单的运算指令！）。这些精彩的作品大都是玩家自己的发明，游戏本身则并没有给出什么设计套路。对于富有创造力的人来说，在这里一切皆有可能。

而作为一款网页游戏，《我的世界》体积很小，然而它的丰富程度却远远超出你的想象——这个游戏甚至没有边界！随着活动范围的扩大，程序会自动生成新的场景，这些地形、植物等细节都是随机的，但是整体上又会呈现出丰富多彩的地貌：沙漠、平原、森林、沼泽、海湾、雪原……在这样一个无限大的世界里冒险，你总能找到新鲜的东西。

地下探索同样妙趣横生，带上火把、矿镐和利剑向阴暗幽深的洞穴挑战，怪物、岩浆、塌方……珍贵的宝藏总是与致命的危险相伴，只有胆大心细的人才能赢得最后的胜利（这难道就是“魔矿世界”的由来么）。

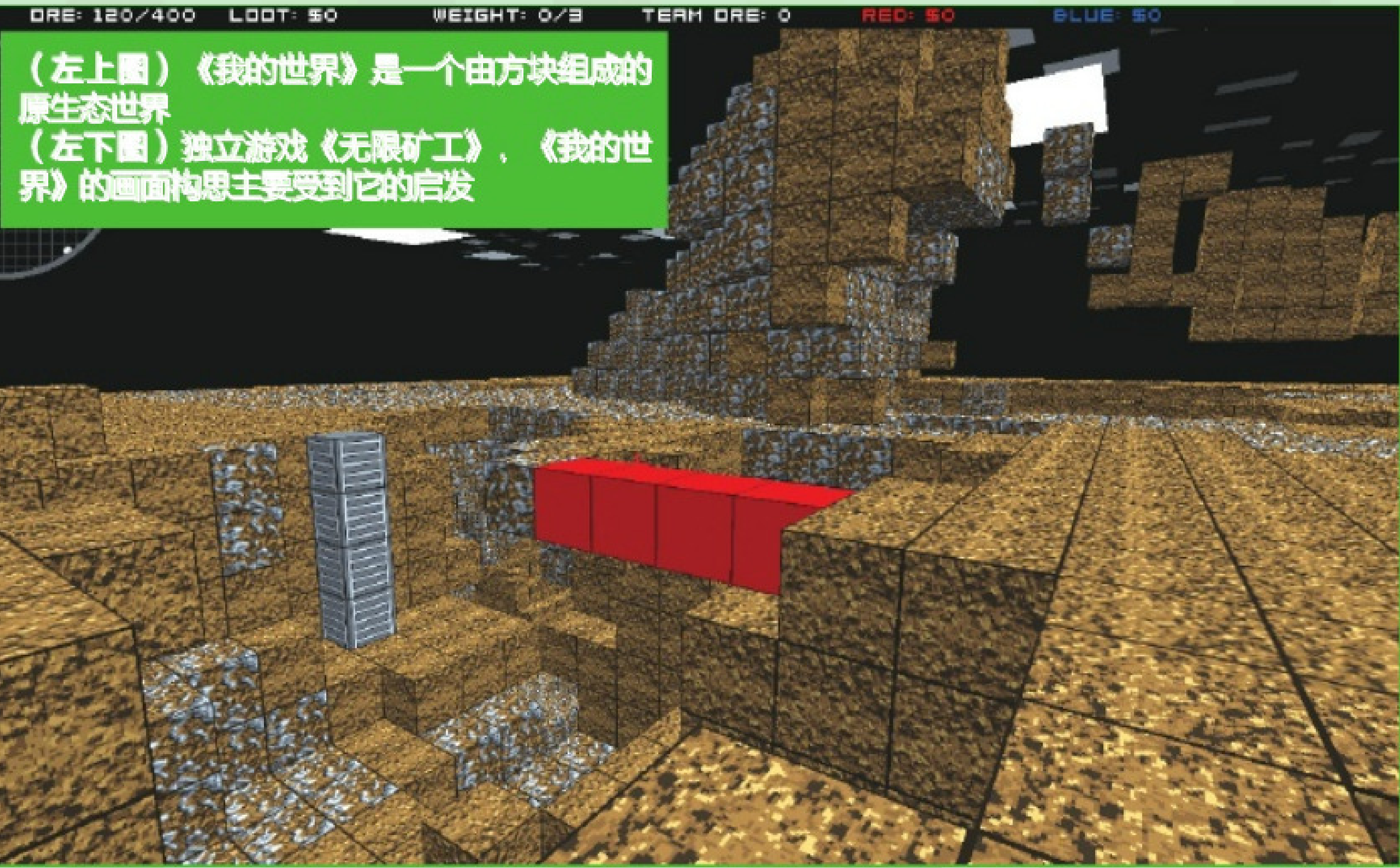
在创造之余，分享与合作也是主旋律。通过多人模式，你可以向别的玩家炫耀自己的得意之作，或是和大家共同完成某项浩大的工程。一个服务器就像一个独立的世界，如果不人为终止的话，以前的建筑会一直保留在那里。对公



（右上图）国外玩家利用游戏中的红石电路搭建的CPU

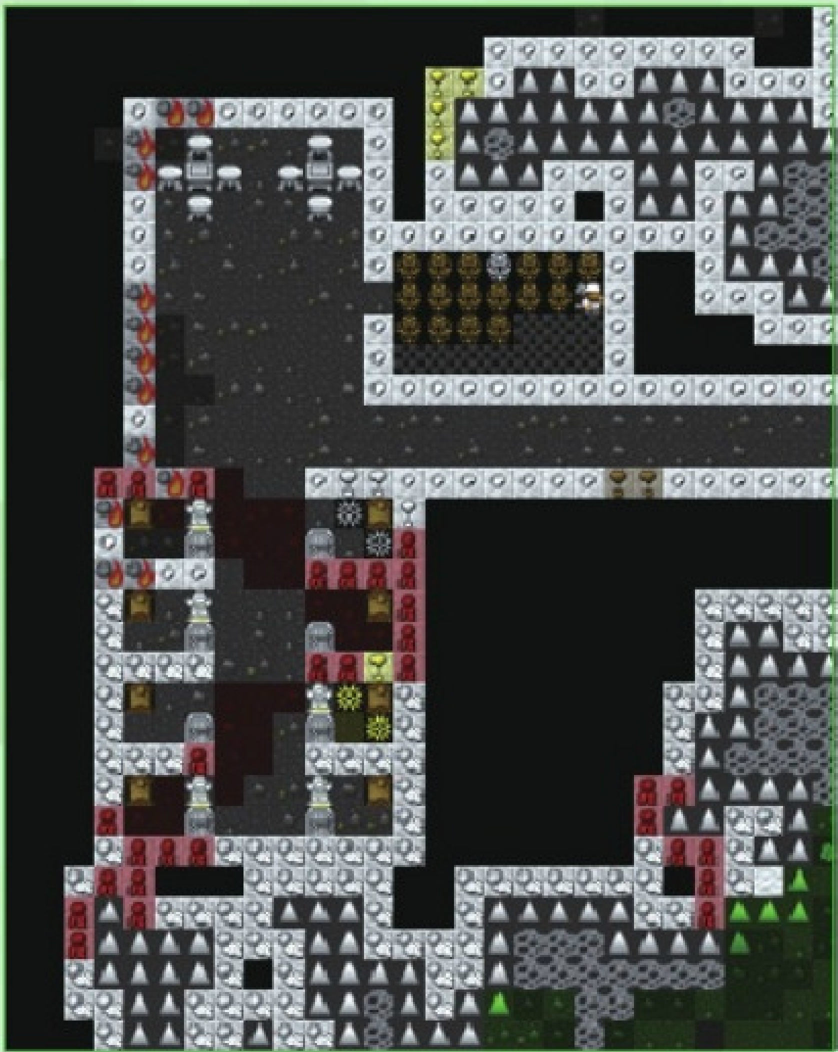
（右下图）独立游戏《矮人要塞》，Notch制作《我的世界》的初衷就是为了向这款游戏致敬





（左上图）《我的世界》是一个由方块组成的原生态世界

（左下图）独立游戏《无限矿工》，《我的世界》的画面构思主要受到它的启发



开的服务器来说，会不时有新玩家造访，你可以带领他们到处参观，或是邀请他们加入自己的工程。当缺乏灵感时，去其它服务器取取经也是个不错的选择（在《我的世界》里，你总能看到令人惊叹的作品）。

直到目前，《我的世界》的多人游戏服务器还全部由玩家或民间组织组建，官方提供免费的服务端软件。因为游戏世界会一直发展，没有尽头，所以开服的人要做好长期开机的准备。在付出的同时，你也会从开服中获得很大的成就感，就像拥有一颗自己的星球，其他玩家是这里的居民，他们创造的作品会一直保存在你的硬盘里。

哦，没错，你也许会觉得《我的世界》画质很粗糙，但它整体上却相当真实地表现出大自然的壮美。当你乘着小船在海上漂流，广阔的水面一直延伸到视线尽头，透过它可以依稀看到起伏不平的海底，远处则是重重叠叠的山影。夜幕降临，满眼的星斗静静地在天幕上移动，方形的月亮散发出洁白的光辉。寒冬陡至，一夜的北风吹彻了湖水，湖面结了厚厚的一层冰。走在冰面上，只见漫天大雪纷纷扬扬，飞舞的雪花扑面袭来。而在地下深处，幽深的洞穴一眼望不到底，水流侵蚀出巨大的溶洞，岩缝里渗出的熔浆四处流淌，把周围映得火红……这些宏大的场景以第一人称视角呈现在眼前时，强烈的临场冲击力有时会叫你深深吸上一口凉气。

最后，你还可以方便地选择主体材质，使用精美的材质能大大加强画面的细节表现力。

“像素”的美

从2010年1月12日，《我的世界》注册人数突破10万人，到一年后的百万销量，越来越多的人开始关注它。在媒体上，英国版《PC Gamer》杂志将《我的世界》评为2010年年度游戏，它还是颇多游戏网站评选的年度最惊喜作品。最具分量的还是2011年独立游戏节的3项提名，并且它有望在4月份的最终评选中摘得年度大奖……

在网络上，仅仅是YouTube网站，你就可以搜到近30万条相关视频。世界各地都出现了玩家群体建立的主题网站（包括中国大陆地区的“我的世界中文论坛”）和专门的游戏服务器。技术高手们制作了各种辅助软件和MOD，让这款看上去技术味浓厚的产品更平易近人地传播。对尚在开发中的正式版，粉丝们提出了大量的建议。Notch也很重视这些反馈，他一直坚持抽出时间同核心玩家交流。

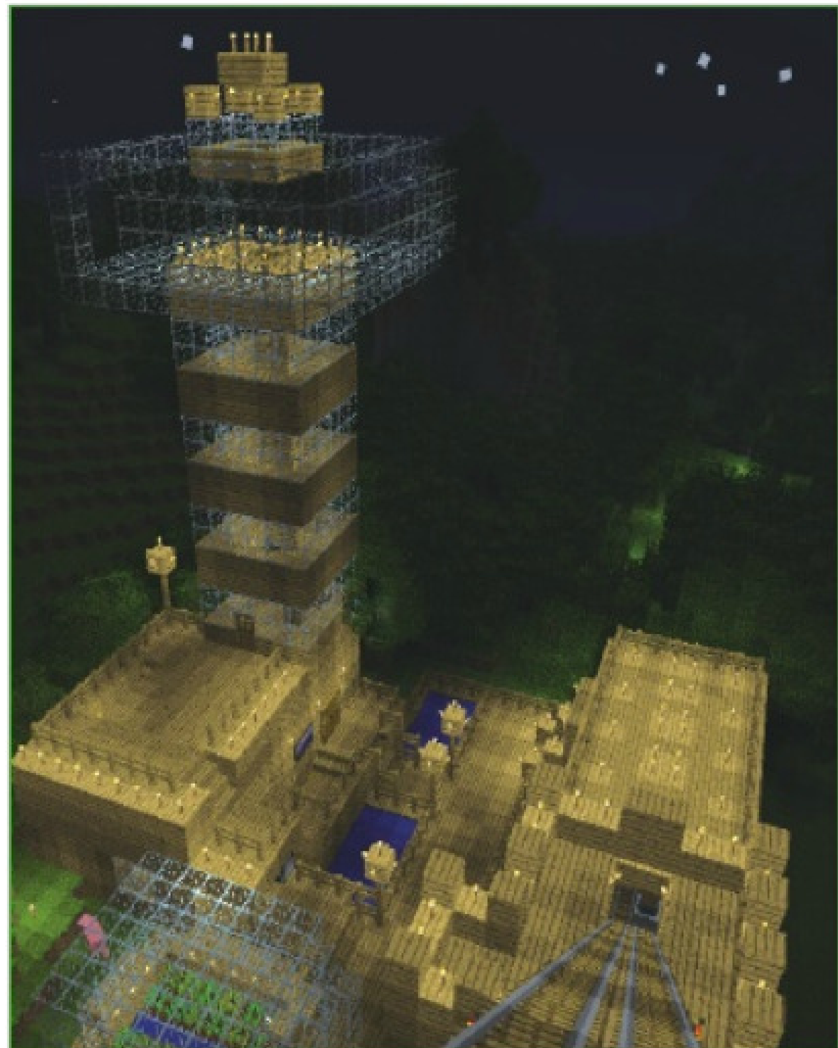
《我的世界》在今天的流行，很大程度上得益于玩家的口碑效应。它是独立游戏业的一个现象：在开发者和玩家共同的努力下走到了今天。P

（本文图片由Snowsore等人提供。）

（左上图）国内玩家建造的高达0083阿鲁比昂号战舰
（左下图）国内玩家建造的多功能城堡
（右上图）使用高清材质能很大地改善游戏画质
（右下图）多人游戏中玩家可以在一起合作









龙歌——时间长河 Drakensang: The River of Time**类型**角色扮演**制作**Radon Labs**发行**ValuSoft**发售日**2011.1.11

龙歌，一曲绝唱

当我们提起德国开发组的游戏，特别是RPG，总是一股既爱又恨的感觉。他们擅长制作策略游戏和角色扮演游戏，对内涵的把握，老练得出乎我们的意料。然而，他们似乎永远不知道“上手性”是什么。







（左上图）前作中遇到的Ardo大叔在本作中需要我们来解救
（左下图）故事在暖暖的壁炉前开始，这个红毛小孩子已经长大了……
（右图）面对水龙和它招来的一群小怪，你必须时时暂停，事必躬亲。于是，战斗节奏变得更缓慢

■湖北 Morgana

当我们提起德国开发组的游戏，特别是RPG，总是一股既爱又恨的感觉。他们擅长制作策略游戏和角色扮演游戏，对内涵的把握，老练得出乎我们的意料。然而，他们似乎永远不知道“上手性”是什么。在领略到博大精深的游戏内容前，总是有那么些不友好的元素让跃跃欲试的玩家早早就打起了退堂鼓。

是的，要么整屏幕密密麻麻的数据让你不知所措；要么是别扭到不行的操作让你一两个小时都适应不了；要么是你做了几个新手任务信心满满地出村后，发现你所遇到的第一只怪就把你砍翻在地。如果你能经受得起这些前期的“考验”，接下来的游戏体验绝对是无与伦比的。不知道是幸，还是不幸，《龙歌——时间长河》也继承了德国游戏的这个特质，但作为一款续作，比起它的前辈《龙歌——黑暗之眼》（Drakensang: The Dark Eye）还是改进了不少。

暂停，选取，战斗！

《时间长河》在现在看来是一款核心向的游戏，它的规则是源于德国人自己开发的桌面游戏《黑暗之眼》，战斗方式采用了和“博德之门”系列相同的可以随时暂停的回合制模式，战斗中“一轮”（Turn）的概念十分重要，涉及到敌我双方的行动、施法时间、武器的速度等等。当然，它的节奏相当缓慢。很多人难以适应这种需要暂停、不停地用鼠标选取，过了好几秒钟才射出一支箭的战斗系统。但它也真的会让那些“博得之门”爱好者兴奋不已！

当你逐渐适应了这个游戏，你会发现它的战斗很有策略性，伤害法术、辅助法术、陷阱、嘲讽、群伤技能等一应俱全，能以普通难度通关都非易事，这无疑也是很“博得之门”的。游戏中的几个Boss战都很有挑战性，尤其是与精灵废墟中的Boss一战，这个Boss拥有法力燃烧、物理护盾等5个近乎无敌的属性，可以用相应的5个封印封闭，可如果你选择留下封印，就可以在另一个任务中换取稀有的配方，以至于现在还有不少玩家在论坛上讨论，如何以最少甚至完全不用封印的代价赢得战斗。

游戏中的魔法装备非常稀有，往往打了某个Boss或完

成了重要任务才会获得，要么是用更稀有的配方去自己打造，这意味着你彻底和刷装备划清了界限，别总想着完成一个任务能得到什么好东西——门儿都没有。这虽然惊得“暗黑”或“魔兽”玩家自动退散，却并非制作组偷工减料，而是刻意为之，目的是保持游戏的严谨性——每一件魔法装备都来之不易，也更符合传统奇幻作品的设定。事实上，在魔法装备以外，游戏中那些“没用”的装备和物品还是相当多的，各种风格的服装、动物的毛皮等等，光是帽子的款式就达到数十种，完成任务还会奖励吉普赛服装、假面眼镜等有趣的装扮。我曾经恶趣味地试穿了一套西部牛仔式的装扮，赫然发现自己嘴里还叼着烟斗……

在《时间长河》中培养一个角色很不容易。首先是数值繁多，角色界面打开之后，好几页的项目，各种基本属性、数值、天赋、生活技能、社交技能、战斗技能、法术等等，在创建角色时就让人看得眼花缭乱。所有的这些数值在升级时全靠一个“升级点数”，很新奇的一个设定，也很考验玩家的规划能力，玩到一半想删了重练或怀疑自己的加点不对也很常见。游戏中的另一个问题是可选择的NPC队友很少。在游戏初期一个救人的任务中，需要让你选择救下法师还是弓箭手。在你选择的时候没有任何暗示，一旦你救下弓箭手，就意味着今后的冒险队伍里再也不会出现法师了（特别是你希望有一个法师职业在队伍里时）。

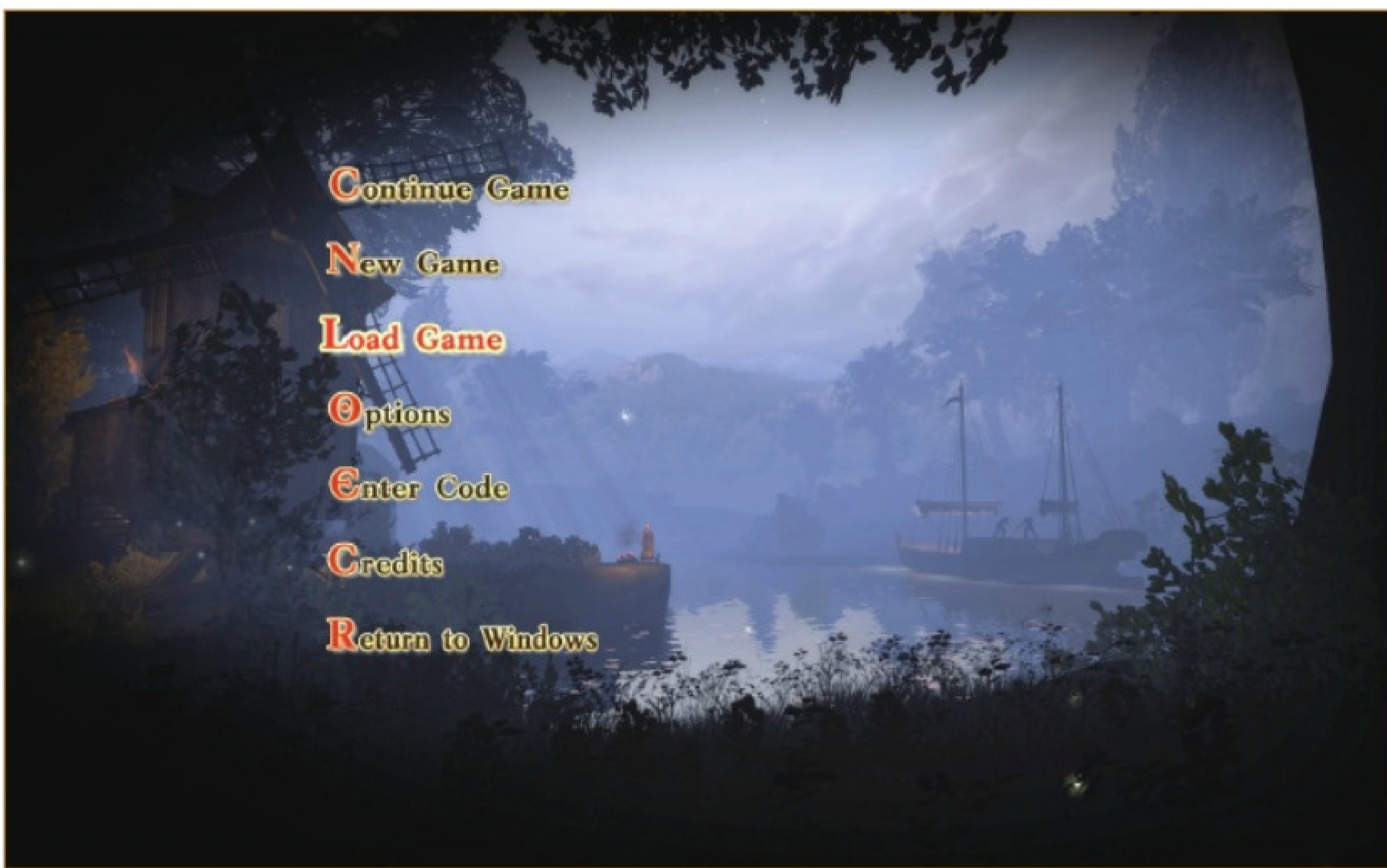
以上这些并不是最值得烦恼的，不得不说最值得烦恼的是NPC队友低劣的AI水平拉了整个战斗系统的后腿。对比一下“博德之门”，AI队友真的不太灵光：他们只有攻击和防御两种设定，攻击时就跟没头苍蝇似的对着一个目标穷追猛打，拉都拉不回；防御时就呆在原地什么都不干（两种状态都不会使用任何技能）。这让战斗的节奏更缓慢，玩家必须时时暂停，事必躬亲。

任务，谜题，诗意

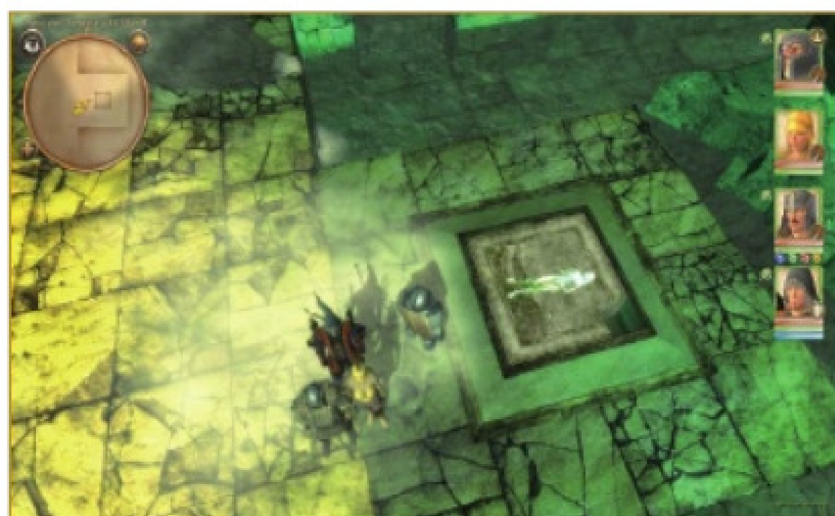
任务是欧美RPG的灵魂，在德国人眼里更是如此。“哥特”（仅指前两作）就将任务系统做到极致，《时间长河》也代表了德国人精益求精的精神。打怪捡皮、找钥匙开门这种滥竽充数的东西你基本上看不到，几乎每个任务的来龙去脉及完成方式都经过精心设计，而且只要探索就会有惊喜：在主城外有一处小路被3个食人魔把守，你可以选择帮他们完成任务（找蜜糖的）或直接开战，顺利通过后在河边发现一艘小船，划到不远处的小岛上会发现囚禁于此的水仙（Water Nymph），她会向你叙说一段心酸的故事，从而展开新的任务。尽管不关乎流行的所谓道德选择，但“龙歌”系列的任务设计自有一番韵味。

（左上图）游戏中并没有实时的昼夜变化，在特定任务中才可见到黄昏或夜晚
（左中图）这个劲爆的场面可以暂停下来慢慢欣赏
（左下图）好不容易达到地下城最底层，发现拼起这块石板的最后一块道具要去另一个地方寻找……
（右上图）精心设计的开始菜单，不但有昼夜变化，夜晚还有会惊喜……
（右下图）这只是众多角色数值中的一页，你退却了吗？











这些还只是可选择完成的分支任务而已，其它分支任务还包括挫败酒馆中的酒鬼，取得酒王称号；炼制爱情药水，帮吉普赛姑娘寻回旧爱等等，会让你觉得游戏中很不起眼的NPC也个性十足（哦，别忘了和那个喜欢一直坐着、什么也不干就是要坐着的NPC贫几句，你会发现德国人也不是很刻板嘛）。有时候蛮力并不是最佳的手段，高魅力高学识和好的口才能让你获得更多信息，也可不用战斗就完成任务。

在玩家冒险的过程中，尤其在地下城中，常常会碰到不少AVG中才会遇到的谜题，有重力谜题、有华容道、有元素的相生相克，相当有难度，有的谜题需要的道具还需要去另外的场景中寻找（甚至矮人坑洞这个地下城本身就是个谜题，初次进入时不会发生任何战斗）。这的确是本系列的特色，但让游戏元素多元化的同时，也带给玩家不小的挫折感——在RPG的地下城里，挡在你面前的不是某个凶悍的Boss，而是一扇不知道如何通过的门，你感觉如何感觉如何了呀？

另外一个例子是在水仙姐姐所在的岛上，游戏给你的提示是，要解决那里的谜题必须了解一些元素魔法。可元素魔法并不是那么有趣，在官方和非官方的讨论区里聚集了大批不知所措的玩家，发帖询问。最后，这个谜题我还是用玩AVG的方式解决了——看着屏幕上好心网友制作的详细流程图片。

《时间长河》采用自主研发的开源引擎Nebula Device，它的执行效率很好，一点也没有德国游戏配置要求高、优化差的毛病，运行流畅，光影效果也很完美，这一点在游戏最开始那个场景就显露无遗。Radon Labs的美工很好地表现出了一种诗情画意的氛围。潺潺的河水流过，中世纪风格的木屋傍水而居；繁花点点的郊外，蒲公英随风而落；远看山水与天相连，近看小猫悠闲漫步。游戏的剧情也没有多少黑暗的描写，在暖暖的壁炉前开始，在朋友与家人的笑声中结束，再次证实了这是一款需要静下心来才可以享受的游戏——如果风风火火地直奔主线，就会丧失很多乐趣，主线剧情还是很短的。

可能是由于开发经费和时间的问题，游戏的地图比前作小得多，大地图上只有6处可探索的地点，NPC队友也只有4个，制作组曾推出资料篇性质的DLC（即《Phileasson's Secret》），但目前尚无英文版，以后可能也会不有了——制作组已被德国的一家网页游戏公司收购，目前致力于开发基于网页的《龙歌在线》。纵使两部“龙歌”如此令人回味，喜欢原作风格的玩家今后也只能望洋兴叹了。P



（左上图）Nebula Device引擎创造了令人惊叹的效果，而且它并不“吃机器”
（右上图）场景的主要风格变化取决于是否下雪
（右中图）召唤法术和药水能降低不少战斗的难度，火元素助你组建“菜刀队”
（右下图）水仙姐姐很妩媚，水仙姐姐给你的谜题很烦人……





嗯……这真是个谜题，难倒了全世界不太熟悉“元素魔法”的玩家





电子世界争霸战——进化 Tron: Evolution**类型**动作**制作**Propaganda Games**发行**Disney Interactive Studios**发售日**2010.12.7

创界劫难

从电脑诞生开始，人类就对人工智能抱有无限的期望，希望它能辅助工作、存储信息，最终，人工智能将具备自我学习能力，如婴儿一般，一点一点地掌握生命所独有的微妙情感。从科幻小说到大银幕，这样的幻想已经延续了很长时间。

■上海 S.I.R

上世纪80年代，关于人工智能的科幻作品层出不穷，其中不乏《银翼杀手》（Blade Runner，1982年）这样的警世名篇，也有如本文的主角《电子世界争霸战》（Tron，1982年）用简单的线条勾勒出的赛伯史诗。

不承前，却启后

2010年年末，迪斯尼为《电子世界争霸战》拍摄了续集电影《Tron: Legacy》（引进版译为《创——战纪》），并推出了改编游戏《电子世界争霸战——进化》。说到《创——战纪》的剧情，必须提到1982年的那部原版电影。在影片里，主角Kevin Flynn为取回自己开发游戏的专利权而深入到赛伯空间，并与其它的“程序”们联手，对抗长得如木桩一般的“主控程序”。“程序”们都有自己的思想与意志，会悲伤会高兴，也懂得爱。这部电影本身就是绝佳的游戏改编题材，不过《进化》只保留了些许皮毛，虽然它的剧情就发生在1982版电影的数年后。Kevin在游戏开头的一段影像里讲述了他开始构建属于自己的虚拟世界，一开始他希望一切都井井有条，但很快这个世界就出现了一群变种程序——ISO。他们具有像人一样的自由意志。什么？难道原版电影里的程序们还不够人性化吗？没错！因为《进化》的开发者似乎没看过原版电影，在游戏里，除了ISO其它的程序基本就像一群被洗脑的猩猩，除了展示他们对权威的完全服从外绝不会越过雷池半步。至于Tron（真空管），原作的另一个主角，在一段过场动画里被干掉了，而且再也没有出现过……

《进化》里玩家扮演的角色是位终日戴着不可示人的面具，名为“匿名者”（Anonymous）的程序。别指望他能跟女主角产生哪怕一丁点的互动，甚至连开口说话都不会，也不似士官长那样能让你从周遭的环境中得到对主角的看法。什么也没有！这个角色是彻底的空白。他所遇到的人



总是在见面后就匆匆离去。原本我们对游戏剧情上的期待要远远多过趣味性。毕竟Kevin创造了一个与他相同的形象来创造一个完美世界，但Kevin的替身Clu却对ISO的诞生感到不满。于是他变成了独裁者，并清洗了所有ISO。游戏并没有迎来真正的结局，它对即将上映的电影作了一定补充，但本身缺乏背景说明，那些未曾接触过原版电影的玩家玩起来简直就是一头雾水，最后也没法对新电影有任何期待。

王子的又一个衍生品

好吧，不说剧情说游戏性，《进化》的一切看起来就像是“波斯王子”的翻版。《时之沙》对动作游戏的影响果然无法估量，《进化》的平台跳跃部分与“波斯王子”几乎没什么分别。当然就别提“创意”在何处了——整个游戏就是不思进取的化身，然后小心翼翼地将整体素质维持在勉强能玩的水准上。

由于这是Tron的世界，主角与敌人基本都是拿着数据盘在战斗，攻击方式也分为远程和近程，当然还有一个必杀键可以使出各种花哨的大招。游戏的核心系统是主角能切换4种不同数据盘出来迎敌，它们的特性各有千秋，而且针对不同的敌人也会产生不同效果，有点像《洛克人》里用弱点武器猛攻Boss。不过在每种敌人登场时游戏都会十分“贴心”地提示你哪种数据盘会比较有效，所以……你只需要调整到合适的属性，然后猛出必杀就可以将他们轰得连渣都不剩。必杀需要消耗气槽，但每个场景都有无限补充的能量罐，所以能量的限制几乎毫无意义。

总而言之，如果你喜欢虐杀杂鱼的快感，《进化》从很大程度上还是能满足你的，只要尽量别用那些该死的普通攻击，因为它们简直毫无手感。游戏的在线模式，允许你操纵着自己造出来的程序战士与其他玩家进行一场大混战……还是一贯地没有深度，不过……似乎制作组对他们的战斗系统还颇为得意。

哦，对了，还有系列里最标志性的载具——炫光坦克和炫光摩托！我得承认，驾驶着炫光坦克一路轰杀过去的滋味真的很酷，感觉就像原版电影里的场景强化重现在眼前，只是依然十分无脑。炫光摩托基本上就是个高速驾驶躲避障碍物的小游戏，丝毫没有体现出战斗技巧。拜托，没有类似于“贪食蛇”一般的摩托大战，还能叫“Tron”么？

《进化》并非一款必玩之作，它可以让原作的粉丝从中重温旧梦，也为将去影院欣赏赛伯史诗的观众提供了一种不错的预览方式，这个目的总算是达到了。最后不得不提的是，由Daft Punk谱写的主题音乐令人疯狂，这款游戏的最大价值就体现在这里。P









（左上图） 游戏中的最大反派Clu，他的脸是根据原版电影主角Kevin Flynn制作的
（右上图）敌人造型还是颇为炫目的，尤其是最后的几种高级变体
（右中图）整个游戏的祸源就是这位如黑武士一般的强大的黄色病毒
（右下图）坦克战还算过瘾！这是我在玩《进化》时难得的兴奋时刻

平台跳跃部分与“波斯王子”几乎没什么分别，要说分别，就是在审美疲劳后你会感到更单调。基本上就是走壁、跳跃、抓住半空中的红色光点摆荡这几种模式，关卡中的不同仅仅是将这些内容以不同顺序组合一下而已。光球也设计得十分粗糙，纯粹为多增添些玩家手指负担而设

DRM的艰难一年

岁末年初，Ubisoft宣布解锁一些正版老游戏的实时在线验证机制，这意味着你不用一直挂网就可以体验这些正版产品——当然，新作还是需要验证的。这个新闻的重点是，没人再把它当成争议新闻，此时距实时在线DRM争议性地推出，将近一年。



任何反盗版措施都会让玩家不快，但作为厂商，似乎也没有更好的办法

■北京 红黑军团

你的家里开始闹老鼠，于是你买了许多老鼠夹子，布设在家中的关键位置。每逢睡觉或外出，还要在厨房、过道这样的“重灾区”加大防守兵力。之后，你不得不每天在家中的行动都小心翼翼，以免老鼠夹导致的乌龙事件降临到自己身上。不过在一段时间后，“害虫”们的数量不减反增，而且行为愈发猖狂，那些布设在家中各个位置的“大杀器”除了妨碍了你的正常生活外，根本没有起到任何的作用。正当你焦头烂额时，一位灭鼠专家告诉你，之所以这样，是因为你的捕鼠夹不够厉害，数量也严重没有到达标准，必须加大投入的力度和密度，总之道路是曲折的，前途是光明的……

很多人都喜欢用这个例子来描述数字版权保护（Digital Rights Management，简称DRM）技术面临的困局。DRM的手段在不断翻新，它似乎远景光明，但眼前正在迈出艰难的一步。

限制与报复

作为一种版权验证工具，电子游戏领域DRM的工作原理，最初与付费音乐、电影下载是完全一致的：每件数字产品都有存于服务器端的“公钥”（Public Key）和“私钥”（Private Key），将数据下载到本地硬盘后，已经购买使用权的合法用户才能获得“私钥”，从而打开从网络渠道获得的文件。

繁琐的验证程序，以及每次购买的文件只能对应一种本地设备，即便是合法用户也无法对文件进行拷贝和共享，最重要的是，DRM刺激了用户转而下载盗版的MP3文件。比尔·盖茨在2007年3月表示，DRM既没有阻止盗版，也没有改善用户体验，它的存在只能让消费者继续饱受折磨。DRM的坚决拥护者——苹果公司在调查后认为，DRM并没有打击盗版音乐，相反让付费用户的比例下跌了3成。在年轻用户群中，这一比例更是跌入了一成以下。于是在2008年初，在苹果的牵头下，四大唱片公司取消了付费歌曲中的

DRM。这个被版权方最终中止的技术，目前成了PC游戏反盗版的救命稻草。

DRM之所以可以在PC游戏中大行其道，这与PC游戏市场的现状紧密联系在一起：由于游戏硬件没有任何的版权保护功能，再加上P2P软件的风行，PC游戏的盗版率惊人，这就意味着任何在PC平台上推出独占游戏的厂商都将面临巨大的市场风险。传统的加密手段，只能延迟游戏被破解的期限，开发商当然需要一种可以牢牢保护自己知识产权的大锁，这是他们优先考虑的现实因素。至于这把锁和配发给合法玩家的钥匙用起来是否方便，这一难题属于技术领域，很多厂商在设置DRM时没有过多地顾及。况且，如果游戏的素质优秀，那么即便在使用中麻烦一点，玩家群体也会表现得相当宽容，毕竟DRM的本意是保护合法玩家的长远权益。

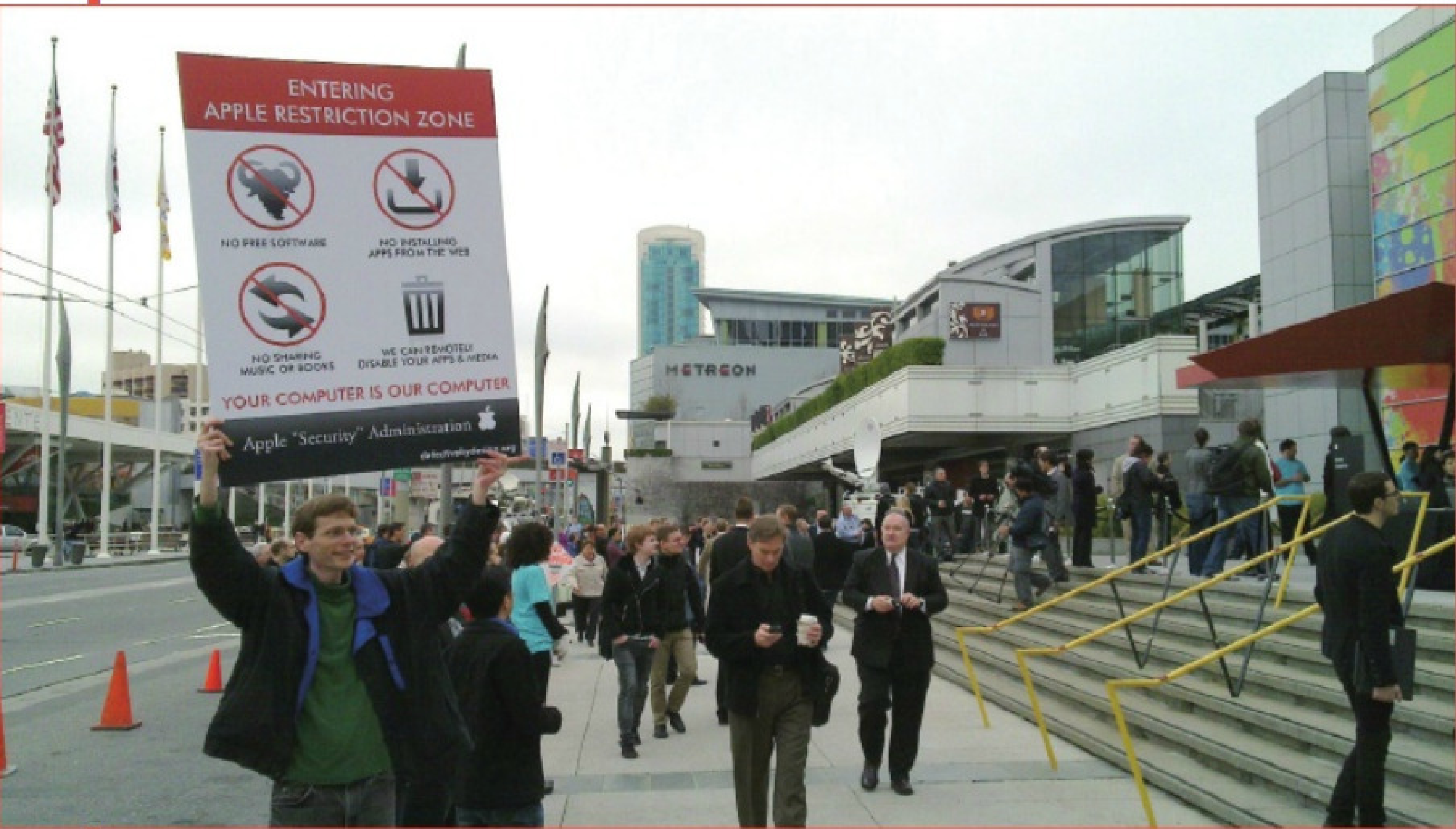
但一旦游戏被破解，情况就会完全不同：盗版用户不会受到验证机制的频繁骚扰，无须在玩单机时强制挂网，可以玩免费的DLC。与之相比，正版用户却成了被厂商每时每刻都在怀疑的“嫌疑犯”，需要不停地拿出钥匙来证明自己的清白，任何人恐怕也不会对这种花钱买罪受的举动感到满意，他们必然会用各种行动来表达自己的愤怒。

2008年的《孢子》（Spore），成为DRM限制最终导致玩家报复的典型例子：SecuROM只允许玩家在3台电脑上安装游戏（后来在强烈抗议下增加到了5台），并会一直驻留在内存中监视玩家对游戏目录内文件的改动。早在游戏发售初期，不少玩家就对繁琐的版权验证和激活次数限制颇有微词，后来一名加州玩家干脆将EA告上了法庭。游戏被破解后，则出现了正版玩家将游戏删掉，转而寻求盗版的现象。这件事一直被当作DRM没有保护版权，而且还起到了反效果的典型例证。其实，在《仙剑奇侠传四》发行时也有过似曾相识的故事。

一份试验田

无论SecuROM、应用范围相当广的Steam，以及微软主推的Game for Windows，这3种同属DRM范畴的版权验证机制都属于过去式，从2010年年初Blizzard、EA、Ubisoft等厂商表态，要发扬光大“Always Online DRM”开始，DRM可以说进入了新时代，它的特征是“不联网就无法进游戏，一断网便自动跳出”，而玩家对此的反应也超过了预期。

以Ubisoft为例，应该说，它并不是一开始就那么相信这种新的DRM方式，来自《孢子》正版玩家的愤怒和逆反，对Ubisoft有相当大的触动。2008年末，Ubisoft发售



（左上图）各种各样针对DRM的抗议，总之，用户不太爽

（左下图）没有DRM的《波斯王子》，这只是个下不为例的惊喜

（右上图）《边境之地》PC版的验证乌龙事件，导致愤怒的玩家在Amazon网站上只给它打出了一星的分数

（右中、下图）UPlay平台明显是醉翁之意不在酒，玩家开始用PS发泄不满……

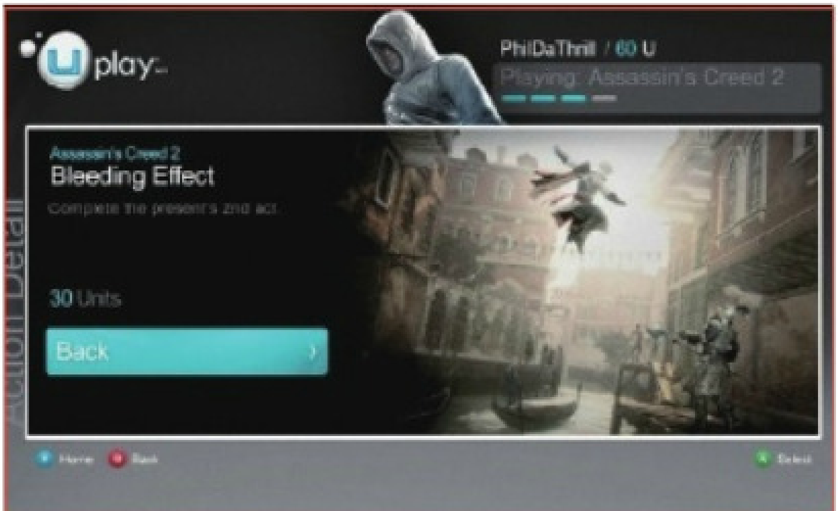

ake action: DRM leaves video game
nplayable for days after purchase

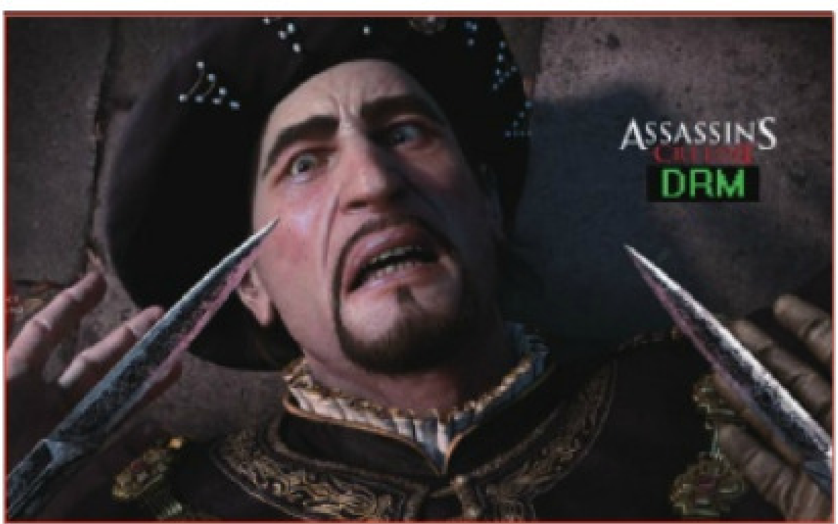
POSTED ON: FRI, 2009-10-30 05:18 BY HOLMESWORCESTER

Digg this!

The video game "Borderlands" was released for consoles
n October 20. But when people who bought the PC version
stores went home to play it, they had a nasty surprise.
hanks to DRM, they couldn't install it until the official releas
ate 6 days later .







的新《波斯王子》（Prince of Persia）的PC零售版是一款完全没有最基本加密手段的游戏。育碧社区版主UbiRazz在官方论坛中描述了他们的用意：“很多用户抱怨DRM才是让玩家玩盗版游戏的罪魁祸首，不过没有DRM时，诚实的人又有多少呢？这个数量恐怕也不多。如果人们想要盗版，DRM也只不过是增加一些破解难度而已。”

原来如此，在系列销量猛增的前提下，Ubisoft想面向PC用户中进行一次试验，看看盗版率是否与DRM有关。测试结果显然符合“不惮以最大的恶意来猜度玩家”的心理预期。于是，到了2009年发行《纪元1404》（Anno 1404）时，他们首次使用了TAGES在线版权保护系统——显然这项技术并不能提供长期的保护效果，《纪元1404》发售一周后即告破解，Ubisoft随后也推出了一个供正版玩家去除DRM验证的补丁，这款游戏并没有成为“《孢子》第二”。实际上，当去年的《模拟人生3》被破解（其实是疑似偷跑）后，EA也卖了一次乖，他们效仿Ubisoft的做法，提供了让单机玩家在离线状态下也可以进行游戏的Patch。

其实，厂商们最初对DRM所持的观望态度，并非意识到了这一技术的不便，而是手中还没有拿到过硬的家伙。当Uplay平台投入运用之后，Ubisoft终于可以大刀阔斧地为旗下的游戏作品加装防盗锁。2010年发售的《猎杀潜航5——太平洋战役》（Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic）在24小时内即被宣告“破解”，但是游戏仅仅只能玩上早期任务，然后就会自动终止。表面上Uplay是一个游戏交流平台，实际上它是一个典型的Always Online DRM，这也是为什么破解者仅破解出了试玩版的原因——正版包装盒中的光盘数据是不完整的，另一部分继续流程所必须的数据被截留，放在了版权验证服务器上。想继续游戏就必须通过合法用户的验证，然后去服务器下载数据。

让Ubisoft信心满满的Uplay开始阶段确实运行得不错：《刺客信条Ⅱ》直到发行一个月后才有“破解版”问世，玩家们在下载安装后很快发现，它依然无法继续流程，并且也无法激活支线任务，玩着玩着就跳到了Ubisoft的Logo画面。然而，天下是否从此太平了呢？

连环乌龙事件

Uplay投入应用后的4个月时间里，Ubisoft发行的PC游戏犹如铜墙铁壁一般牢固，DRM让厂商第一次体验到了什么叫做高枕无忧，哪怕这种感觉只是暂时的。他们不需要付出任何的代价，当然玩家的体验并不完美。

在Always Online DRM时代，游戏的流畅运行，很大程度上是由外部因素所决定的。很多游戏不仅需要你一直联网，与网络的互动也十分频繁，双击游戏图标进入主标题、S&L操作、读取下一关数据，均会产生网络数据交换。于是掉线、网速变慢、服务器故障等因素，均会让玩家突然被定义为非法用户而被强制踢出。将正版玩家们折磨得伤筋动骨的主要原因，恰恰来自于地球另一端脆弱的网络服务器。

2K Games发售《边境之地》（Borderlands）PC版时遇到了尴尬。游戏的正式发售日是2009年10月26日，但许多网络商店为了促销已经提前将游戏卖了出去。当玩家安装完游戏，连接到官方服务器进行验证时，却被告知DRM服务器此时尚未开通，于是无数人涌到官网论坛去发牢骚。Gearbox Software在这件事上不为所动，他们坚持让玩家等到26日才开放了服务器。

数月后，《工人物语7——王国之路》（The Settlers 7: Paths to a Kingdom）的澳大利亚用户遭遇了另一种不幸：验证服务器因为弄错了这款游戏在该地区的发售日，将合法出售当成“偷跑”，对澳洲玩家进行了集体“封杀”。

真正的考验还是来自《刺客信条Ⅱ》PC版。由于请求激增，Ubisoft的验证服务器不堪重负，玩家即便想进入游戏的标题画面，都需要排队等上一段时间。对国内玩家而言，这“一段时间”足够你去洗个澡和换身衣服了。排完队后，你还要享受“在断头台下”玩游戏的待遇：一旦网络出现故障，玩家就会被视为非法用户而被强制踢出，丢失目前所获得的进度，甚至可能会危及玩家在服务器端保留的存档。Ubisoft不得不面对幸福的烦恼，疲于应对。

漂亮话谁都可以说

相比挂网、延迟的烦恼，Always Online DRM面临一个道德争议：设计者将每个玩家都当成了盗版用户，用“有罪推定”“疑罪从有”的态度看待消费者。这种新型的DRM手段在业内也是热门话题。Valve Software的Gabe Newell在2010年GDC上表示：“Valve始终将游戏销售当作一项服务，玩家付钱了，那么他们有权去享受，‘今天我们为客户做了些什么’，这就是Valve的理念，我们有义务让玩家享受整个游戏的过程，而不是让类似于DRM之类的东西激起负面的话题，损害游戏应有的价值。Steam平台可以阻止玩家共享和非法复制游戏，可以保护多人游戏的乐趣，它已经基本上完成了DRM追求的功能。至于让破解者望而怯步，Steam做不到，再强悍的DRM也做不到。”

漂亮话谁都可以说，如果Gabe老兄的游戏被疯狂盗版，他是否也会抓狂呢？在世界经济不景气，许多游戏公司负债经营的前提下，恐怕没有厂商不对DRM技术垂涎三尺，这是可以理解的举动（想想中国游戏产业是如何从单机快速过度到网游时代的）。不管你是否讨厌它，DRM在可预测的将来也许真的有机会成为主流的反盗版手段（如果它能缓解用户的联网延迟的话）。

不是每个厂商都有胆量去尝试全程挂网，但面对盗版，这是现在能想到的最好的办法了。一年来，Ubisoft自己也在调整，比如实时验证只针对游戏发行量相对较小的PC用户；推迟PC版的发售时间，争取更多主机用户等。他们肯定知道，需要在版权和玩家的愤怒中找到出路。

SKIDROW小组在彻底攻破《刺客信条Ⅱ》的加密机制后，在破解文件的Readme文档中写道：“我们在这里要感谢Ubisoft带来的挑战，但这点难度还不足以阻止我们。它让你们忠实的正版玩家彻底寒心，我们破解它只是为了能让生活变得更简单一点儿。”

哦，听起来没错，但是你是否想过，如果没有破解组织，也就不会有DRM呢。

格伦·斯考菲尔德 Glen Schofield**生日**未知**出生地**美国新泽西州**荣誉**第12届AIAS互动成就奖年度最佳动作类游戏

高举大锤的“史高飞”

大概只有《死亡空间》玩家在看到“Schofield”这个名字时，才不会迅速将他联想成《越狱》里那个永远只有一副表情的“史高飞”。是的，这是另一个“史高飞”……







要说第一印象，拿奖拿到手发软的Glen倒是有点像《越狱》中“米帅”他哥哥……

■北京 红黑军团

一年前，Infinity Ward同Activision爆发大战，Jason West和Vince Zampella两位骨干跳回了EA，而原EA Redwood Shores工作室（现Visceral Games）总经理Glen Schofield（连同首席运营官Michael Condrey）则被Activision挖了过去，担任“使命召唤”续作制作组“大锤”（Sledgehammer Games）的主管。一年过去了，“大锤”还没动静，难道当初A社挖到他仅仅为了泄愤？

“我爱画卡通”

Glen出生于美国新泽西州的一个小镇，在很小的时候就迷恋上了绘画，他从普拉特学院（Pratt Institute）获得了美术学士之后，又于5年后获得了金门大学颁发的工商管理学硕士学位，这些学习经历为他日后能够胜任美术师和工作室总经理两个职位提供了足够的知识储备。

在因《死亡空间》成名前，Glen已经在游戏业摸爬滚打了十多年，并且一直都在担任美术工作。同《死亡空间》表现出的“重口味”截然不同，他参与的作品多数是全年龄和卡通风格游戏。Glen说，卡通型游戏可以让美工人员得到更好的发挥，这可能也是为什么他在Crystal Dynamics呆了很长时间，却没有参与“古墓丽影”系列制作的原因。

搭上顺风车

来到EA之后，《死亡空间》的剧情和游戏框架一直就在Glen的脑中酝酿，《生化危机4》发行后，Glen认为这让他在具体游戏方式上找到了方向。深思熟虑后，他向公司高层提出了制作申请。一般来说，EA一贯压榨新兴和小型既有品牌的价值，这种情况下的原创游戏很难获得通过。不过Glen的计划很快就得到了准备同“顽固势力”大干一场，为公司树立新战略的CEO——John Riccitiello的支持，项目很快上马。

按理说，有本公司老大撑腰，又无开发经费和人手之忧，《死亡空间》应该是一帆风顺的。但实际上，开发组一直在面临着来自高层的压力和阻挠，《Game Informer》杂志甚至透露，EA董事会中有人将Glen称作为“一个叛乱小组的头目”。在这些只知道通过数量来代替质量，靠游海战术从玩家那里捞钱的高官眼中，《死亡空间》应该是这样一款游戏：以《异形》（Alien）电影诞生30周年（1979～2009）为契机，将导演Ridley Scott老爷子喊出来做做宣传，游戏中的石村号应该变成电影中爆发异形后被废弃的Nostromo号商船，出场的一群人听到了救援信号，然后便带着便当前去送死，唯一活着的“小强”一路灭掉了全部异形，然后挖一个坑给续作继续骗钱……

Glen当然对这不买账："我们的目标不是在某个既有品牌的光环下，《死亡空间》的目标是成为最好的生存恐怖题材动作游戏，三上真司是我最喜爱的制作人，我会用完全超越'生化4'的作品去表达自己的敬意。"想要实现着一点，就必须砸碎EA流水线限定的条条框框。这些举动是冒险的，同时在某些人看来也是讨厌的。Glen创造了简化工作流程，拒绝四平八稳的风格，要求每个工作人员都要对所负责的部分有自己的想法，他甚至还以"打压员工创造力"为由，辞退了几名墨守成规的管理层成员。

Glen领导下的开发组最后带来一款"非典型性EA游戏"。它回击了质疑者，实现了"源于并高于'生化4'"的目标，全平台销量突破200万套，媒体综合评分高达89%。这款作品的成功让一度濒临裁撤威胁的Redwood Shores成了EA旗下的明星工作室，在资源整合后升级为了Visceral Games，Glen也被提升为新工作室的总经理。

"温和"的叛将

尽管做事认真，但Glen Schofield并不比Jason West偏激，当他放弃大工作室的高职和优厚待遇，去Activision旗下的独资公司从头再来时，没有人不感到意外。Glen看重的是，A社给了自己一种截然不同的工作与生活体验，"一切都不是现成的了，我们要从工作室的命名、人员招募、选择办公地点、确认分工开始，创造自己的天地。换句话说，Glen更喜欢亲力亲为，而不是安心地当一个主管。

同Jason West出走时砸碗摔盆不一样，Glen选择了"天鹅绒叛逃"的方式离开EA。他没有像怨妇一样对媒体大吐苦水，然而这一切只是表面——Glen"掳走"了一大半的核心成员，同他关系最铁的美术团队更是跑得一个都没落下！气急败坏的EA也有小小的报复：在Glen出逃后，由他全程参与的Wii版《死亡空间——撤离》（Extraction）只在Special Thanks中提到了Glen Schofield的名号，在有他参与企划的《死亡空间2》中，甚至连个"黑屏留名"的待遇都没捞着……

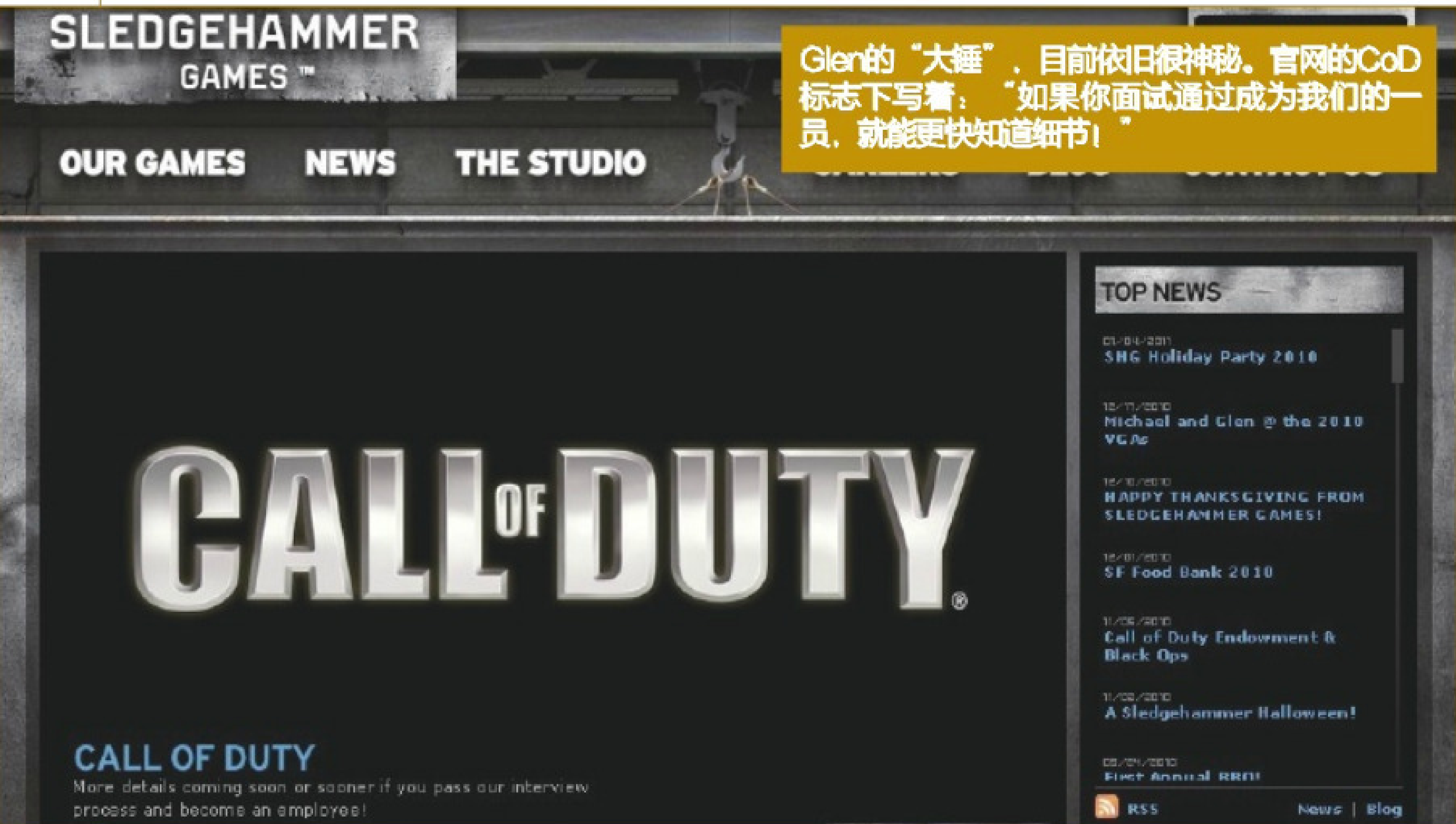
"大锤"的建立同Infinity Ward的分崩离析是联系在一起的，A社急于通过"大锤"的存在证明CoD系列不会垮，但这款新作是什么样子，Activision一直都没有透露，甚至一度传言，这是一款ACT。近来Glen接受采访时委婉地承认，他们正在制作的CoD游戏其实还是一款FPS。在同惺惺相惜的Jason West完成"交叉换位"后，从没有过FPS制作经验的Glen能否重整CoD系列呢？

至少他应该找到这位老哥好好讨教讨教，顺带交流一下叛逃活动的心得体会。P

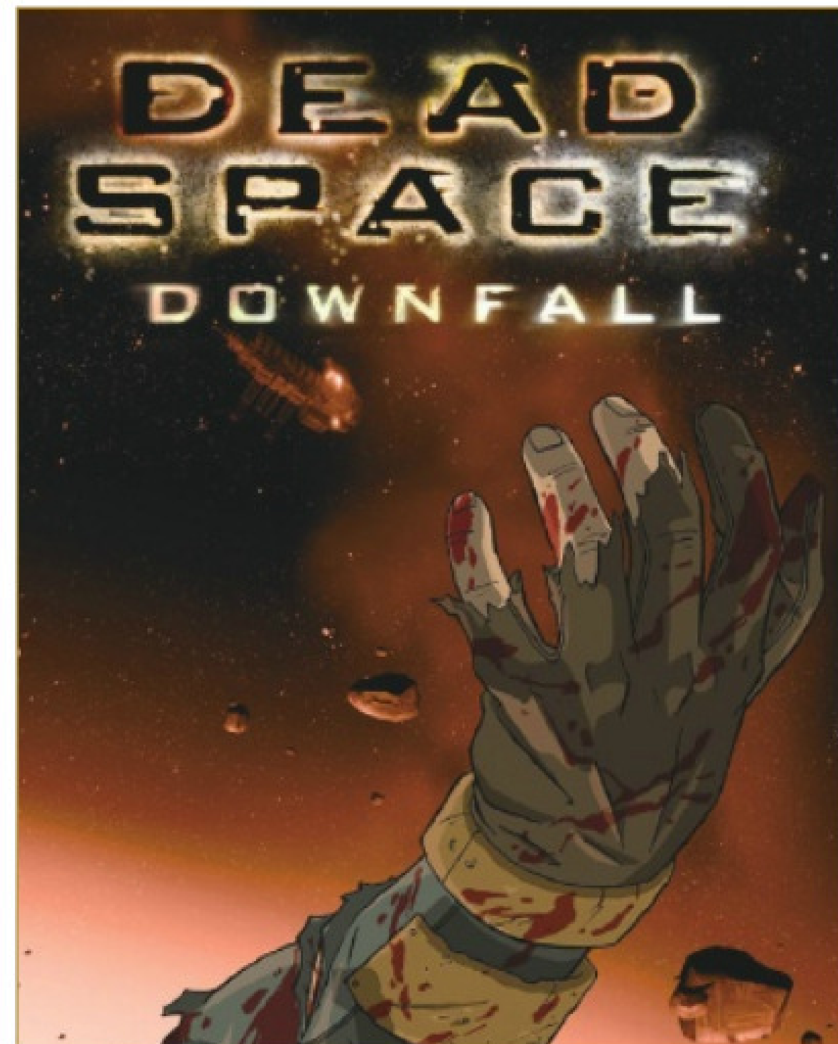




（左上图）只知道抄电影，忘了游戏设计的Treyarch，玩家们能放心让MW3交给你们搞吗？
（右上图）E3 2008，Glen正在介绍《死亡空间》，当时很多人还以为这是一款纪念《异形》诞生30周年的应景游戏
（右下图）美工出身的Glen参与过多部卡通的制作，他曾经为《宇宙游骑兵冒险》（The Adventures of the Galaxy Rangers）设计了超过100位角色，以官方动漫方式为DS系列扩充世界观，也是他的主意



Glen的"大锤"，目前依旧很神秘，官网的CoD标志下写着："如果你面试通过成为我们的一员，就能更快知道细节！"



Virgin Virgin Interactive **历史** 1981年～2002年 **总部** 英国

失落的群星

布兰森爵士和维珍互动

上个世纪90年代初期，当中国玩家刚开始接触电脑游戏的时候，还没有如此方便的互联网，没有万能的搜索引擎，没有无所不知的在线百科。早期的玩家、媒体，对游戏公司的了解往往只限于游戏开始时的Logo，甚至连制作和发行公司都分不清楚。

■福建 Coolwind

那时候一个很常见的游戏Logo是“Virgin”，手写体斜写再加一划的红字非常醒目，或许是这个词本意很容易被记住，或许是它总出现在Westwood的众多经典作品前面，总之，那也是一个维珍的时代。

维珍是什么

维珍的标志在90年代末，EA收购了Westwood后就逐渐消失了。许多人已经搞不清维珍游戏（Virgin Games）、维珍互动（Virgin Interactive）之间的关系，还有人认为它们彻底退出了游戏业，但事实并非如此。

“Virgin”的招牌在商业领域是一个传奇。维珍集团（Virgin Group）最早由英国商人理查德·布兰森爵士（Sir Richard Branson）创办，到2008年时，总计在全球各地拥有超过400家的子公司，业务涉及金融、航空、唱片、软饮料、服装等众多领域，甚至还成立了全球首家商业化的太空旅游运营商维珍银河（Virgin Galactic），早就在计划开展收费太空旅游项目。维珍互动不过是这些子公司中普通的一员。在如此庞大的商业帝国的众多子公司中，有些是由布兰森完全控制，有些只是部分控股，还有些子公司虽然已经出售给其它公司，但仍然授权它们使用维珍的招牌。

1950年出生的理查德·布兰森也是英国的一位传奇人物。他不仅是一位商界奇才，也是一位不走寻常路极具个性的名人。布兰森从小患有阅读障碍症，16岁时因此从公立学校退学，拿着4英镑在伦敦的一间地下室创办了名叫《学生》（Student）的音乐杂志，成为当时英国最流行的音乐杂志之一。后来又和同伴一起创办了名为“Virgin”的录音制作室。他们把自己视为商界的处女（Virgin），那个斜写的红字Logo就是当时在一张餐巾纸上写下的，基本保留原样至今。从这间录音制作室，他的业务发展到了维珍唱片和音像制品连锁店，并逐渐开始向影视、游戏、航空、货运等各个领域扩展。可以说，他自己就是维珍这个品牌最有名气的形象代言人。

布兰森还是冒险活动的狂热爱好者。1985年以来，他多次参与打破世界纪录的野外探险，包括亲自驾驶帆船横越大西洋、乘坐热气球横越大西洋和太平洋，甚至想要完成环球旅行等。从这样一张照片就可以充分体现布兰森爵士的另类：2010年，在拉斯维加斯庆祝他旗下的维珍航空创办10周年时，已经60岁却仍然充满活力的老爷子抱着一位美女



从这样一张照片就可以充分体现布兰森爵士的另类：2010年在拉斯维加斯庆祝他旗下的维珍航空创办10周年时，已经60岁却仍然充满活力的老爷子抱着一位美女在巨大的维珍Logo前摆Pose

在巨大的维珍Logo前摆Pose。

1981年，维珍集团投资了子公司维珍游戏，成为一家电子游戏发行商。1987年，布兰森收购了以发行廉价电脑游戏为主的Mastertronic公司55%的股份，将两者合并成立了“Virgin Mastertronic”，扩大了规模，并且尝试自主开发新游戏。后来公司开始在欧洲代理SEGA的产品，随着SEGA的快速发展，与SEGA有关的业务成为重点，完全取代了Mastertronic原来的业务。1991年，SEGA自己从维珍手中取得了该公司的主要业务，只有少数开发人员留下来，公司随后改名为“维珍互动娱乐”（Virgin Interactive Entertainment）。

维珍和真人游戏

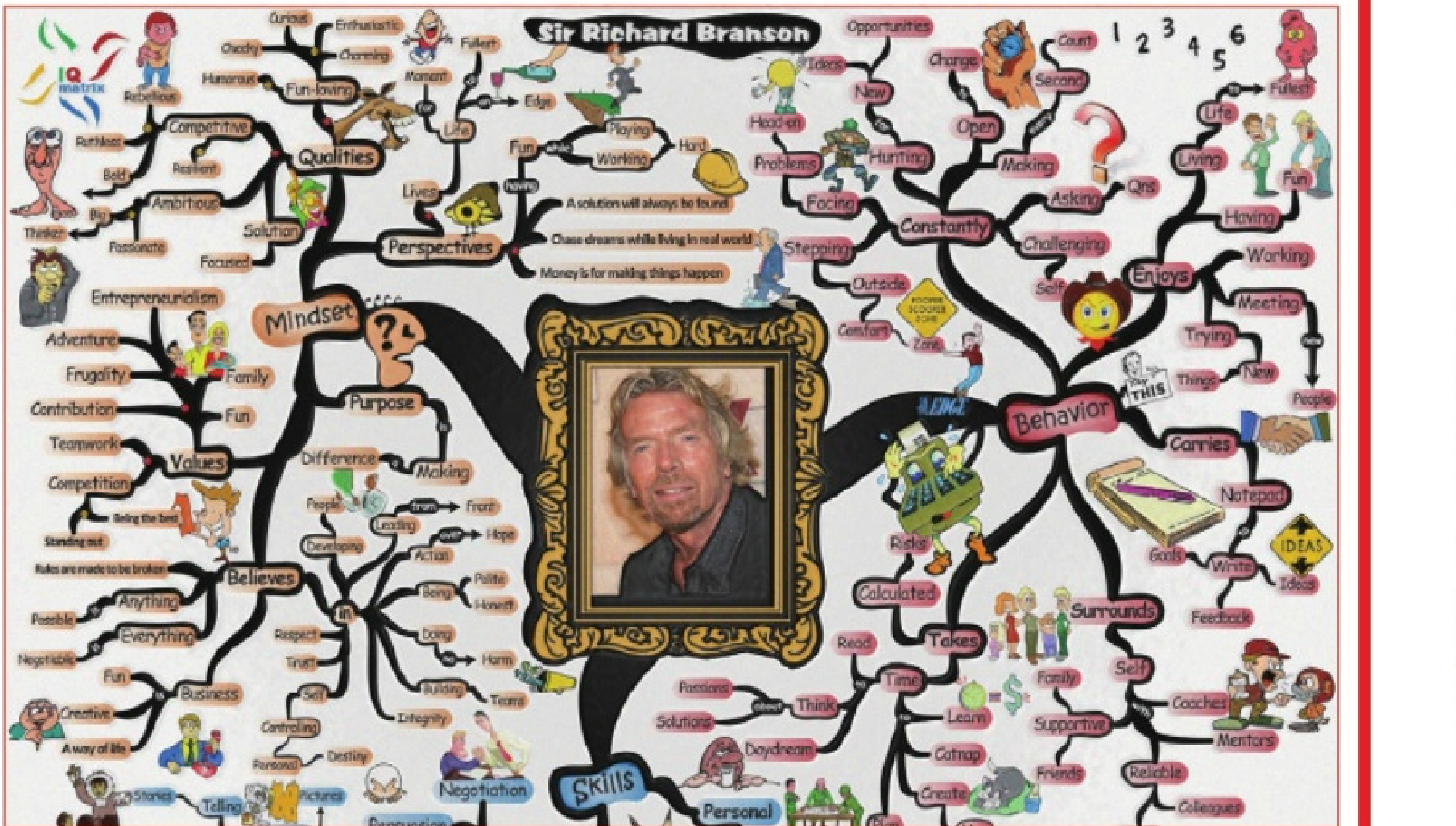
回忆起维珍，我的第一印象是一个并不那么有名的游戏——《死亡地带》（Hardline，1996年）。那时在国内，电脑远没有普及，除了少数同学、同事能拥有自己的电脑，大多数人都是通过电脑游戏店和网吧接触到游戏。由于硬件限制，很多游戏表现形式在当时也无法实现。于是，当时出现了一大批利用CD-ROM大容量的优势、采用真人拍摄的互动电影式的游戏（最出名的有《X档案》，《银翼杀手》也可以勉强算入），其中就包括真人射击题材的《死亡地带》（开发商是Cryo Interactive）。那时，对《死亡地带》这样从场景到角色全部都是真人拍摄的射击游戏，国内的玩家无不感到新奇，特别是游戏最后阶段，还有一场男女主角亲热的戏码，更是令人过目不忘。

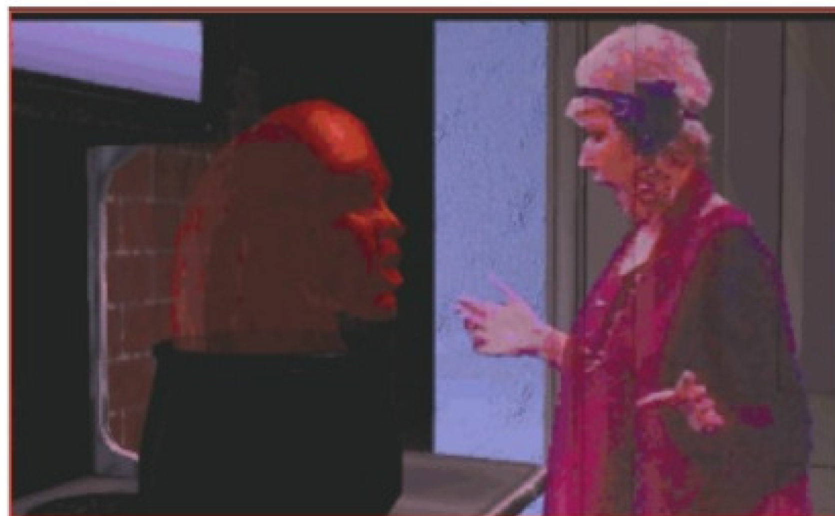
也许正是因此，我对维珍的印象总是跟真人游戏结合在一起，维珍也确实是在利用大容量的CD-ROM以及真人技术方面的一个先驱。他们还发行过一个使用预渲染3D场景、由真人演员演出的恐怖冒险游戏《第七访客》（The 7th Guest）。

这款游戏堪称最早利用CD-ROM大容量制作的真人游戏，销量超过200万份，甚至推动了光驱的销售，被比尔·盖茨誉为“交互娱乐的新标准”。据说，任天堂还支付了很高的费用购买游戏版权，准备利用它来推动超级任天堂（Super Nintendo）的CD-ROM系统。当然，这样的游戏对超任平台来说实在太勉强了，而且超任一直用的也都是磁碟机。所以任天堂的用意可能更多地是阻止当时的主要竞争对手SEGA获得这个游戏。毕竟维珍跟SEGA一直都有密切合作，在我们俗称“世嘉五代”的SEGA Mega Drive主机和世嘉土星（SEGA Saturn）等很多平台上都推出过游戏。但真人游戏毕竟不是游戏业的主流，它的兴盛赶上了冒险游戏繁荣的尾声，却不足以让维珍躺在功劳簿上舒舒服服地

（左上图）发行在NES上的经典游戏《为恐龙上色》（Color a Dinosaur，1993年）
（左中、下图）《死亡地带》和《第七访客》是标准的真人大容量出演，视觉效果颇有些早期恐怖片的味道
（右上图）爵士的航空公司以热辣著称……
（右下图）只有这样一张图表才能概括爵士的传奇人生和商业奇迹







过日子。

维珍的不完全谢幕

维珍最值得书写的篇章还是在收购Westwood之后，关于这段黄金岁月，在2月中旬刊上已经有详尽介绍。在如此短暂的6年时间里，Westwood产出、维珍发行了大量的传世佳作，“沙丘”“命令与征服”以及“红色警戒”成为真正对后来者具有重大影响力的作品。但这一段黄金岁月之短暂，让人还没有细细体会其中的美妙，就以出人意料的方式结束了。

事后，布兰森爵士也承认，维珍这个巨大的商业帝国对游戏业产生了误判，决策层显然对游戏业的前景不太看好，在数不清的当红业务里，游戏业当时不过是个小字辈。于是在1998年，当Mark Dyne成为维珍互动的CEO后，就开始不断出售公司的业务，电子艺界（Electronic Arts）以1.2亿美元收购了当时产品占电脑游戏市场5%～6%份额的Westwood Studios以及维珍互动的美国业务。这项决定最直接的影响，也许就是导致了身处EA的Westwood最终关闭。

维珍对其它的游戏业务也不再上心。2003年法国发行商Titus Software收购了维珍互动的资产，将其改名为Avalon Interactive。当21世纪初，微软开始大步进军游戏业时，维珍互动这个招牌却消失了。可是，我们并不能说维珍不再投身游戏业。维珍互动的西班牙公司在2002年被Tim Chaney和Paco Encinas收购，与母公司保持独立，因此仍然保留了维珍的招牌，后来改名为Virgin Play。现在的维珍游戏（Virgin Games）是维珍集团在2004年建立的在线休闲游戏平台，包括维珍扑克、维珍赌场等内容。

当今游戏业的风起云涌想必也曾让布兰森爵士耿耿于怀。在2010年的E3期间，老爵士宣布维珍将“重返游戏业”，这次宣布的直接成果是一个不痛不痒的在线游戏竞技网站Virgin Gaming。尽管号称回归，却无关紧要，早已迟暮的布兰森恐怕不会再有当年的心力去憧憬自己的游戏帝国了。

前段时间找出一些旧游戏来玩，好不容易找出了《死亡地带》的光碟，可是不管我怎么折腾，在Dosbox下就是无法进入游戏。同样古老的《命令与征服》倒是能够正常进行游戏，虽然过场动画现在看起来真是非常粗糙，关卡设计感觉也太单一，可音响里传出来的音乐听起来仍然让人热血澎湃。

时光流逝，维珍和Westwood，留在游戏的历史上，留在我们的记忆里，也留在了这些廉价的塑料片中。



（左上图）和美国亿万富翁Steve Fossett在一起。2005年，Fossett驾驶“环球飞行者”号，首次实现单人不间断、不中途加油环球飞行。他于2007年失踪，至今下落不明
（左下图）声色犬马的老爵士，大概也真未必将游戏业务当回事
（右上图）如今的Virgin Gaming已不复当年之勇
（右下图）为维珍银河宣传，目前全球兴起的太空旅游项目汇集了大量民间资本







死亡空间大科技

已经有30年了，“科幻恐怖题材”影视和游戏的模式基本上沿袭自Ridley Scott执导的经典影片《异形》（Alien）。危机四伏的船舱、孤寂的太空，精神错乱的船员，一切都打破了人们对广袤宇宙的美好想象，充满了后现代的恐怖美感。



在行星碎裂技术中，矿块一般被切割成倒圆锥的形状，这使得其质量的分布相对均匀，便于重力索的拖拽

■江苏 防弹手柄

“死亡空间”系列也不例外。驾临“死亡空间”，你看到的场景不是阴森恐怖的太空船（如“石村”号），便是封闭空间的异星殖民地（如二代中的“蔓延”号），它们均是被后工业时代的光影笼罩的灰暗空间，各种造型古怪、功能不明的机器纵横其中，在表面的安宁下，人人都可以感受到一股莫名的恐惧，这就是一个现代工厂的未来翻版。

之所以这样的环境让人战栗，是因为冰冷的机器所传达的，是后工业时代的焦虑感，科技则象征着人类滥用力量所带来的自我毁灭。将《异形》同《死亡空间》类比，我们就可以看到二者在故事模式上的惊人相似之处：完善的星际旅行科技让人类无所顾忌，飞船在陌生的星球上发现了未知的事物（异形幼虫、神印石），因无知而无畏的人们将它们带进了自己的船舱进行所谓“研究”。最后，人们的自以为是将自己带入了一场灭顶之灾中，然后是一声声惨叫和一次次血腥的屠杀，生命在巨大的金属环境中被无情抹去……

我们可以这样说，无论是《异形》还是《死亡空间》，怪物带来的压迫感和惊悚感终究还是有限的，尤其对一款游戏而言，玩家随时都可以将怪物轰成一滩碎渣。真正带给我们持续不断的战栗，让我们在四面楚歌的绝境中无可自拔的，是由巨大的齿轮、粗长的燃气管道、被锈迹和血渍覆盖的舱门、不停闪烁的全息显示屏，以及冷若冰霜的电脑合成语音所组成的“死亡”。

为了带给玩家更好的临场感，此类作品在硬科幻的设定上一直不遗余力。于是，你在《死亡空间》中也会看到十分熟悉的其它科幻元素，而不只是一家未来工厂……

行星碎裂技术

在《死亡空间》故事所处的24世纪，地球资源早已消耗殆尽，人口数量突破了千亿大关，对资源的强烈需求，催生了行星碎裂（Planet Crack）技术。它无需以传统的矿工作业方式，一矿车一矿车地去外星挖出资源，运回遥远的地球。简单地说，这项技术就是把其它星球化为漂浮在太空中的碎片，收集其中有价值的部分，然后大批量送回地球和其殖民地满足需要。

一次完整的行星碎裂过程将耗费三五年的时间（视目标大小而定）。首年的任务是设立殖民地，由中小型货运船将建筑模块和工程人员送达目标星球，随即启动探矿活动。第二年到第三年的中期，作业人员会在已探明的矿区进行试验性挖掘，以确认矿物的品种、质量和储备，科学家则会利用这段时间测算周围行星同作业星球的天体运动关系，防止在碎裂开始后其它行星由于彼此间引力改变而发生碰撞。在第二年下半年到第三年初这段时间，行星碎裂级采矿舰会驶入目标星球的轨道，同时锁定地面作业人员先前标注的矿区，殖民地人员需要在一周时间内全部撤离。

随着船长一声令下，强大的激光束会从采矿舰腹部射向地表，如手术刀一样沿标注好的矿区均匀切割，像外科手术一样将整个矿区从目标星球上切除。接下来重力索会将矿块扣住，慢慢从矿岩深处剥离出来，升入同步静止轨道，整个过程大约需要一天时间。在过程的最后阶段，矿块掉落的小型矿石会在同步轨道上形成一个陨石带，严重威胁作业船只的安全。采矿舰侧舷安装的数十门流星防御炮（Asteroid Defense System，ADS，是一种质量加速器原理的大口径电磁武器）会在AI控制下自动射击高威胁目标。

在《死亡空间》初代剧情中，由于整个ADS系统离线，Issac不得不手动控制其中的一门防御炮，用于击毁来自Aegis VII殖民地的残骸。

回收后的巨星矿块会通过重力索送入储存于采矿舰的核心区域——有4层之高的采矿甲板，半成品会在第三层中被液压装置粉碎，有用资源会在一层甲板的精炼车间中被提取，然后通过传送带送入矿石仓库甲板，分门别类在不同的圆形储藏罐中被封存，矿业垃圾则会被直接丢弃到太空。待整个过程完成后，采矿舰会对下一个标注的矿区进行开采。

如果一个星球的矿区面积较小，那它可能会在碎裂全部完成后幸运地保留下来。相反，那些矿产丰富的星球最终会在反复的碎裂后变得千疮百孔，最终解体，从宇宙中彻底消失。正因为这个原因，天体保护组织对C.E.C开采公司肆无忌惮摧毁行星的行为表示强烈反对，他们认为任何一颗星球的消失都会产生蝴蝶效应，影响宇宙和谐与稳定。但C.E.C极力想向人们证明，行星碎裂是“高效且安全”的资源获取技术，是“人类文明得以延续的最佳保证”。

其实，在这个资源掠夺过程中并非没有“矿难”发生。官方承认的开采事故发生在《死亡空间》初代故事的11年前，当时在开采代号为“Wanat”的小行星时，由于重力索断裂，矿块同一艘采矿舰和3艘保障船发生了碰撞，造成了惨重的伤亡。C.E.C表示，之后公司没有发生过一次开采事故，但考虑到C.E.C的实力在接下来的11年时间内迅



（左上图）《死亡空间》：Issac第一次看到“石村”号，此时它的重力索尚未关闭
（左下图）红色神印的发现，它只是“石村”号执行最后一次行星碎裂任务的副产品
（右图）行星碎裂技术：将矿块拖入同步静止轨道后，采矿舰就可以进行回收作业





速膨胀，已经对地球政府和媒体产生了强大影响力，他们的说辞听上去没有多少可信度。

隔空取物技术

同减慢时间流逝速度的Stasis技能不同，官方给隔空取物（Kinesis）的原理设定相当充分（毕竟干预时间速度目前即便在理论上也没多少根据）。所谓Kinesis，实际上是Telekinesis（心灵遥感）一词的缩写，听上去有些神棍，实际上Kinesis系统的原理是在目标周围形成一个微型人造重力场，使其能够进入浮空状态，通过重力的改变实现垂直运动，再通过磁力实现目标的水平运动。Kinesis之所以能够像一只无形的手，隔空对目标物实施复杂的抓取和摆放动作，其秘诀就在于使用者左手所佩戴的动作感应手套，它能够捕捉使用者手腕和手指的微小动作变化，实时对正在影响目标物的力场进行对应的调整，以此来实现肢体随动。

隔空取物技术用于让工程人员在远离目标的情况下进行复杂的作业，它通常会与减速装置一道使用，在维修失控的大型机械时可以将危险性降到最低。需要指出的是，无论是Stasis还是Kinesis装置，二者均是工程装备，原先并不是军队的标配。在“石村”号感染事件之后，地球政府发现了二者在生存作战中的巨大功效，于是在军用战斗服的手臂上也增加了相关的接口。此外，政府还给Kinesis装置新增加了投射功能，让弹尽粮绝下的士兵得以将环境中的小型物品和异形肢体碎块收集起来，成为临时武器。

集成资源生存套装

集成资源生存套装（Resource Integration Gear，RIG）是“死亡空间”世界观中的基础生存装备，这种充满重金属质感的太空服普及度达到100%，从殖民地居民到陆战队员都穿着对应的变种。它们在功能、外形上的差异极大，但无论属于哪一种，它们都包含有两种基础功能：

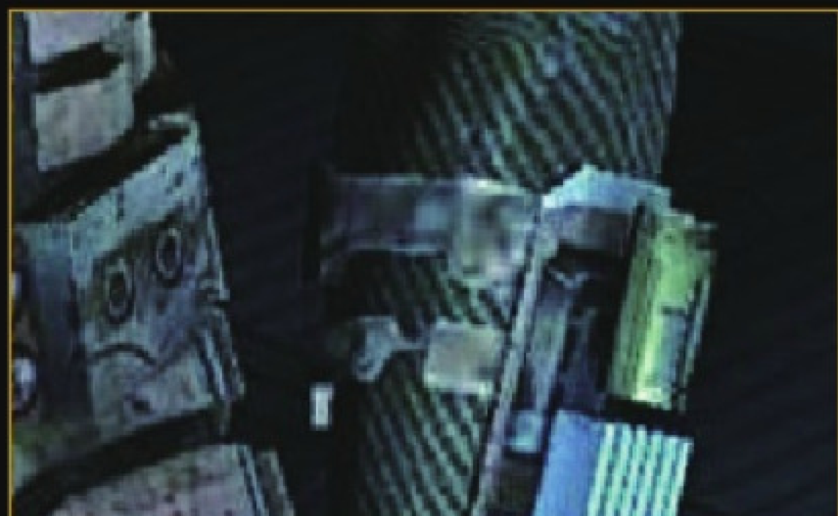
健康度检测

人物背后由数格水蓝色指示灯组成的健康度检测器，是RIG最标志性的外观特征，它们用于实时检测主人的健康状况。这种位于背部的指示条并非完全是为了照顾到玩家观看人物的HP，从科学层面来讲，它的布设方式也有一定的生理学依据。这个装置内部安装有数百个微型神经传感器，穿戴后会沿脊椎外侧检测中枢神经的生物电活动。由于中枢神经系统接受来自全身各处的传入信息，因此通过对脑神经节、神经索或脑和脊髓所传达的信息反馈，系统就能得出人物生理状况的确切数据，尤其是在人物受伤、患病的情况下，可以在数秒时间内查明机体损伤的程度或是病因。

（左上图、左中图）特写：Stasis和Kinesis
（左下图）巨大的椭装矿石存储罐
（右上图）官方对Stasis的运作原理语焉不详，但从被减速物体周围转变为蓝白色的情况来看，这是一种可以减缓一个区域内时间流逝速度的神器











RIG的种类因职业和性别千差万别，但健康度指示器是必备的特征

全息投影

RIG的肩部安装有投影设备，可在使用者正面投射出一个长宽约30厘米的全息影像，画面能随使用者的移动而移动。它最常用的功能是可视通话和彩信发送，使用者还可将数据存储设备（如Text Logs）读入RIG自带的内存中，随时可以打开阅读。在播放电影、阅读大型图纸的情况下，还能让影像以大幅宽屏方式展示在使用者面前——总之，最基本的投影仪功能也没有荒废。目前已知的RIG种类如下：

工程师型

工程师需要在高热、极寒以及真空环境下进行长时间的工作，有时还要面对太空行走和外星表面户外作业这些高难度的挑战，因此对应的RIG被设计成一种全密封且有着极广环境适用性的工作套装。除了防护功能和机动性以外，工程师型RIG的其它性能均完全超越军用型。另一个同其它型号的显著区别在于工程师型内置有氧气存储罐，在气闸损坏、舱内失压的情况下，能够保证使用者在没有携带氧气瓶的情况下生存数分钟时间。在日常使用中，RIG会自动吸收周围的氧气，转变为液态存储于RIG中，以供不时之需。

军用型

军用型RIG是地球政府军海军陆战队的默认装备，由于经常要进行缉私和登舰作战，军用型除了具备同工程师型一致的全密封特性以外，还安装有厚度很高的防弹装甲。整个RIG被设计成流线型，使用者可以将四肢部位的部分盔甲片收缩，以增强士兵在实施战术动作时的敏捷性。

矿业型

身为人类世界首屈一指的矿业集团，C.E.C公司在采矿装备的研发上可谓不遗余力。矿业型RIG是按照外动力骨骼原理来设计的，在关键部位均有力量补强装置，使矿工们可以搬运和使用与自身体格严重不相匹配的大型开采设备。用于应付失重的重力靴，可以让人员在低引力星球上的活动如履平地。矿业型同工程型的外观粗看起来非常接近，主要区别在于前者头盔面罩的开口较窄，此外正面的护甲较厚。二者设计上的差异，也从侧面反映出了星球表面探矿活动的高风险性。

维安型

维安型RIG用于执法部队使用，在《死亡空间2》中我们看到了身着这种RIG出场的“泰坦”（Titan，土卫六）安全部队。它与军用型的差异，相当于警用装备同军用装备的不同，只是为了满足低烈度的小型火器作战。维安型取消了减速和遥感装置，由于它的实用范围是飞船、空间站内部和向“蔓延”号这样的大型殖民地，因此生命维持系统也被一并取消了，连表面盔甲的覆盖面积都很少，设计优先考虑的只有敏捷性。P



（左上图）3种RIG，从左至右：军用型、矿工型以及维安型
（左下图）“Watch each other's back”，即“照看好每一个同伴”，也可以直译做“看好每个人的背后”，RIG的广告语果然强大
（右上图）注意地球军RIG右侧的汉字“王”，中国元素在“死亡空间”中无所不在
（右下图）地球政府军的募兵广告，大兵身穿的就是军用型RIG







那些会吓到妹子们的

美式恐怖游戏

对那些与妹子们找不到搭讪话题的兄贵们而言，有一个话题总是值得尝试的——恐怖电影，或是恐怖游戏。恐怖二字就是构建你们二人心灵桥梁的基石。你所需要的知道的，就是这些妹子们害怕些什么……

这两部作品的宣传有一个共同点，那就是重点渲染超能力凶灵怨女Alma的超能力——Alma穿着红衣飘啊飘，然后士兵被瞬间化为枯骨；Alma冲冠一怒，天地逆转，死人复活；……总之就是一句话：“Fear the Alma！”



■湖南 兔子半妖

粗略而言，妹子们可以分为两个类型，一类是害怕恐怖电影的，比如说我的老婆大人，一个长得十分文艺片的可爱女人，结果《夜访吸血鬼》（Interview with the Vampire，1994年）这么文艺的电影都能把她惊到——所以恐怖片会让她直接跳到我怀里；另一类像她以前的同宿舍舍友，萝莉脸XX身XX心，看完了《电锯惊魂》（Saw，2004年）后会津津有味地说“来来，你看，瓜子还没磕完，再来点更劲爆的吧……听说Clive Barker这个大叔很给力的么？”对这种类型的妹子，恐怖二字就是构建你们二人心灵桥梁的基石。你所需要的知道的，就是这些妹子们害怕些什么……

哦！夜太黑！夜太黑！

——林忆莲，《夜太黑》

妹子们往往都很怕黑。大多数游戏中的恐怖场景都发生在昏暗的环境中——光线的强度要能够展示出那个怪物的大体轮廓，又不能让人把它看得过于清楚。就在这种清晰与不清晰、熟悉与不熟悉之间，恐惧的感觉情不自禁地产生了。

不过，昏暗这两个字说起来很简单，要把握适度就很难。

在光线过于充足的环境下，怪物很难显得有多吓人——你能想象出《异形2》（Aliens，1986年）中的女王是个套了许多垃圾袋，胸腔里还站着两个大叔的架子么？是的，他们没想让你看清，但在明亮的灯光下面，威风八面的女王陛下就是这么个样子。

当然，如果完全没有光线的话，那就走向了另一个极端：电影院的观众们看着黑掉的银幕会怀疑是不是播放设备出了问题，游戏玩家们搞不好会一怒之下砸掉手柄或键盘。想想玩家们对《毁灭战士3》（Doom 3，2004年）的抱怨吧：“为什么武器和手电筒不能同时使用？”“大哥，你把你那个手电筒捆在头盔上行不？”“用胶带把手电捆在武器上就那么难么？”这种情况下，消费者感受到的只有愤怒。

所以，手电筒是个很好的点子，这玩意儿提供的光照刚好不强不弱，能够让人看清一小块区域，同时继续揣摩着光芒之外的阴影里隐藏着什么样子的惊喜。很多经典的美式恐怖游戏都借用了手电筒这个工具，比如《毁灭战士3》，玩家就必须在使用手电筒和武器间做出选择。

比手电筒更进一步的工具是动态探测器，它能让玩家感受到危险的存在，可对危险的预测却又总是慢上一拍。在探测器上刚刚闪过的那个光斑可能已经逼近到身前了，探测器却不能及时地向使用者报告这一点。《使命召唤——现代战争2》的玩家对这一点应该感触颇深，在近距离战斗中经常有人因为过于关注探测器而遭遇悲剧，所以让敌人适当地作弊真是有必要的。

还有一个高级的恐怖工具是隐身的敌人，比如早年的《异零凄杀》（Enemy Zero，1998年。这个翻译其实很扭曲……）中的怪物是完全不显形的，玩家只能靠探测器来回避这个难缠的家伙。后来《极度恐慌》的资料片《帕修斯指令》（F.E.A.R: Perseus Mandate）中也出现了一种透明的敌人，沙哑的嘶吼暗示着它的出现，要准确地射击它必须观察地面上的影子，或是盯着那双发红的眼睛——不幸的是，在低配置的电脑上看不到影子，于是就只能去盯那双忽闪忽闪的小眼睛了……

《异形大战铁血战士》（Aliens vs. Predator，AvP）不仅有出色的电影，而且有很核心的系列游戏。这一系列游戏堪称把玩光影的高手，几个经典的游戏光影道具都源自《异形》电影中陆战队员的装备，这些道具都在游戏中被尽情发扬：夜视镜不但会被射击时的枪口焰严重干扰，还会飞速地榨取电池里的电能，因此不是特别实用；照明棒能短时间照亮一个不小的区域，但总数有限不可能随地乱扔，只能在拼命的时候用；最值得信赖的还是那个头灯——每进入一个新的区域，玩家总要紧张地握着鼠标，听着NPC压低嗓音发出“Check the Corner”的警告，用头灯清冷的灯光扫视着每一个角落，试图揪出蛰伏在阴暗中的致命杀手。

AvP对动态探测器的运用也毫不逊色：陆战队员的前几个任务关卡中完全不会遭遇敌人，可就会有那么一两只飞虫闪过让动态探测器开始示警，对此毫不知情的玩家经常被吓得草木皆兵，举枪欲射；在游戏的中期，探测器的急迫鸣叫与快速闪光预示着夺命的异形正在快速逼近，玩家必须在盯着探测器与搜寻目标间作出取舍；在游戏的后期，尽管探测器已经留下了“不好用”的印象，但玩家还是要依靠它来对抗隐形的铁血战士。

当然，并不是所有的恐怖场景都需要一个昏暗的环境，比如说电影《七宗罪》（Se7en，1995年）结尾处那个晴朗天空下的快递包，比如说德克萨斯州阳光下那个挥舞着电锯的壮汉，但在这两个例子中，恐惧的感觉都来自于某个过于扭曲的人，扭曲到在明媚的阳光下也能感受到他们散发出的阴森气息。



（左上图）《异形大战铁血战士2》里最可怕的是在探测器上若即若离的光点——你不知道它会在何时何地向你发难

（右上、中图）异形女王在阴暗环境下就显得很威武，但换个环境她就显得很萌了……

（右下图）同样的道理，《毁灭战士3》里的怪物单纯看建模的话很萌，但在游戏的阴暗环境里就真的很可怕……

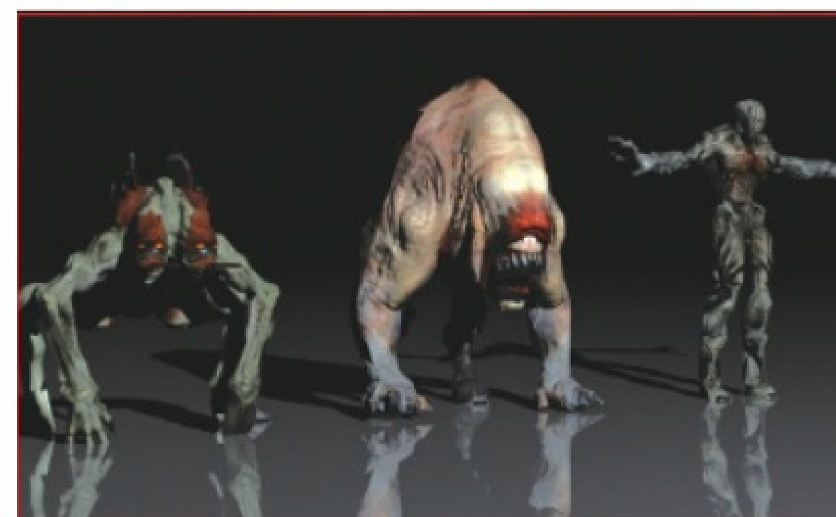




有些妹子就很胆大，会萌《电锯惊魂》这种劲爆的电影……







怜星宫主：“姐姐，你变态。”邀月宫主：“我是变态！”

——某个版本的《绝代双骄》

变态“神马”的最可怕了！

在某版《绝代双骄》电视剧热映的时候，观众们纷纷赞同电视剧中花无缺对怜星的俄狄浦斯情结（即恋母情结），顺便感慨花无缺他爹当年没看上邀月真是明智之举。

因为邀月宫主已经承认自己是变态了。

变态扭曲的人类总是让同类感到惊恐，为人民群众喜闻乐见的僵尸题材电影与游戏就很好地证明了这一点。无论是西方式的人潮狂奔脑瘫尸，还是港式的清朝官服蓝面跳跳男，总会有妹子被他们吓到。

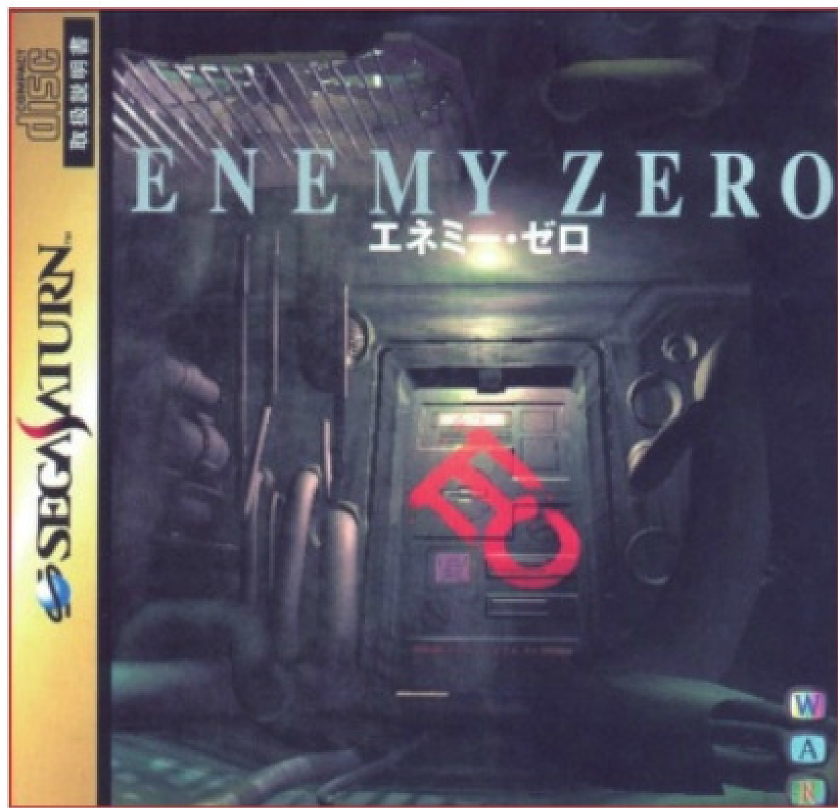
当然你得要认识到，随着经济文化的进步，现在的妹子心里承受能力已经强了许多，典型的清装僵尸是吓不到她们的！比如有妹子对我说：“老师，港片里的僵尸根本就不吓人嘛，我还是看好你上次Cosplay锦衣卫那个造型哦！”。美式游戏里的僵尸也未必就有多吓人，《生化危机》和《求生之路》中的那些僵尸或者“感染者”就显得过于普通而威慑力不足——一个呕吐的大叔有什么可怕的，我小时候晕车时吐得更加翻江倒海呢！有时候太普通的僵尸还会造成搞笑的效果，比如说《僵尸肖恩》（Shaun of the Dead，2004年）中的那些可爱的家伙……

相形之下AMC电视台的热映美剧《行尸走肉》（The Walking Dead，2010年）中的僵尸们就显得专业化了一些——还记得第一集中那个躺地中枪的半截阿姨么？被啃得只剩半截的躯体和腐烂的面孔硬是把主角吓得面瘫了半天。可这东西仍然显得威慑力不足，我给女学生们推荐这部剧集后，她们的统一反应都是：“哇，够强力，什么时候才有下一季啊？”

东方的游戏制作人更喜欢让人类的扭曲与变态发生在灵魂的层次上。比如说，《寂静岭》。如果单独拿出来看的话，《寂静岭》中出现的那些怪物长得还不算过于猎奇，但在精心构造的游戏氛围下，即使是一个普普通通的路人甲也会让人感到不适（想想在《寂静岭》中遇到的大多数人类NPC都是做过些什么事吧……），就更遑论这些长相与正常人存在着一定差异的怪物了。

不过心理扭曲式的恐怖游戏也存在着它的缺点——全神贯注在游戏中的人会被吓到，没那么投入的旁观者就未必会吃这一套。作为一个想用恐怖游戏与妹子沟通的人，我们

（左上图）《异零凄杀》，还记得这个封面，记得这个靠声音来识别敌人方位的游戏么？
（左下图）帅哥变成这样，也有妹子会怕——比如说作者我的老婆





（右上图）《极度恐慌》：我翻了很久都找不到那个隐身怪物的图片，后来却醒悟过来了——隐身的怪物会有图片么……
（右下图）恐惧不一定需要阴暗——《七宗罪》那可怕的结局就发生在阳光灿烂的沙漠中





时刻要铭记，也许你被游戏人物的扭曲行为惊到的同时，你身边的那个妹子可能正给闺蜜发短信说：那个谁是不是太二了，叫我看他玩游戏，然后他一个人在那发抖冒冷汗……

于是，我们需要一个更加威猛的扭曲向作品，这就涉及到刚才那个妹子提到过的Clive Barker。

Clive Barker是个神人，在我还是个二年级学生时，他的《地狱追魂》（Hell Raiser）系列电影就彻底锻炼了我的神经，让我从一个怕黑的小孩变成了一个年仅7岁的神经大条男。2001年的《克莱夫·巴克的不死亡灵》（Clive Bark's Undying），在10年前有限的技术水平下就打造出了令人反感的扭曲向FPS杰作；《克莱夫·巴克的耶利哥》（Clive Bark's Jericho，2007年）更是创造了一部人体扭曲的传奇：在主角小队的逆向穿越之旅中，混身伤痕、五官被绷带封住的狂信者不顾一切地迎面扑来，用人脸铺就的灵魂之路在主角的脚步下蠕动，与武器融为一体、头部长在胸口上的德国士兵沉默地逼近，身躯断裂满怀仇恨的儿童十字军挥舞着触手，由无数尸体融合成的尸骸巨兽狂吼着呕吐尸浆，皮肉包裹着铠甲的罗马军团士兵高举着使用了数千年的标枪……在游戏最后，那些面目扭曲得过于骇人的苏美尔祭司操控着由战士血肉拼接成的傀儡魔像，展开连续3场的疯狂Boss战。

可是，注意了，如果你用《寂静岭》来吓妹子的话，她也许只是觉得你的心态变了；如果你用Clive Barker来吓妹子，她会觉得你的心变态了。

“儿子，你还是别听那么高雅的音乐了，老爸听着心慌。”

——作者的老爸

在1999年的时候，我还是个沉迷摇滚的文艺青年，经常在写作业时听点唐朝乐队、窦唯的歌，这个时候老爸就会抱怨：“儿子，你好歹也是学钢琴的，听点高雅的音乐好不好！”作为一个爱好中国传统文化的青年，我深深懂得与这个把“父为子纲”挂在嘴边的老爸讨价还价是不现实的。我就很老实地换上了《异形大战铁血战士》的原声音乐。交响，多高雅啊！结果，不出20分钟，老爸就又抱怨了：“儿子，你还是别听那么高雅的音乐了，老爸听着心慌。”

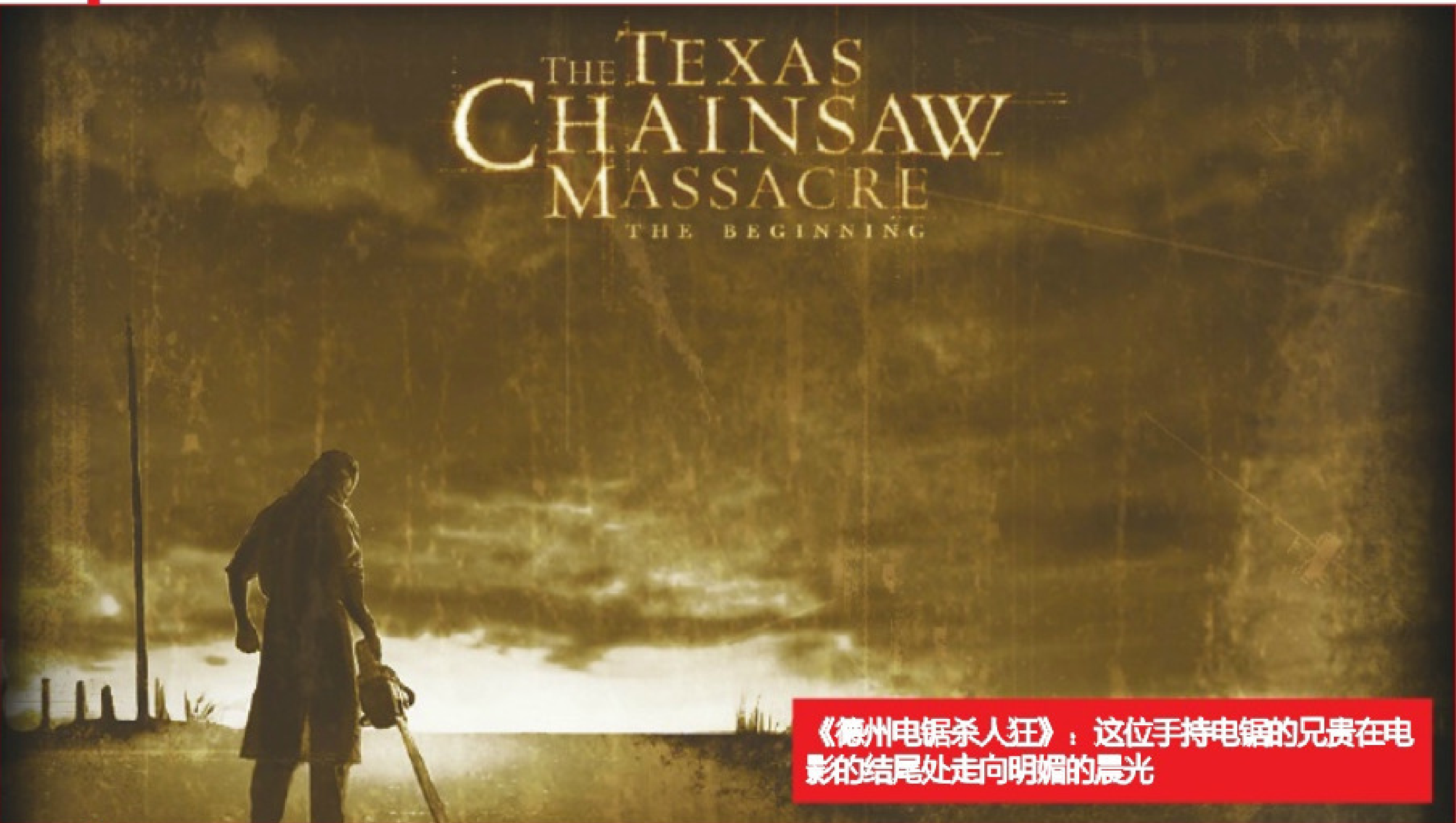
你们看，这就是音乐和音效的威力。一个合格的恐怖游戏，它的音乐与音效定然是够班的。

在谈声音与恐怖氛围的关系时，第一个要举出的是一个反面的例子——《心魔》（The Devil Inside，2000





（左上图）Ada姐姐可以充分解释《生化危机2》后的系列作品为什么不吓人了——那邻家大叔式的僵尸本就不吓人，有美女映衬的僵尸就更不吓人了
（右上图）《行尸走肉》里的僵尸才算敬业嘛！
（右下图）我总是热荐那些控护士的学生去玩《寂静岭》，嗯……只推荐前三代



《德州电锯杀人狂》：这位手持电锯的兄贵在电影的结尾处走向明媚的晨光



年）。作为一款第三人称的轰僵尸游戏，它经常被看成《XX危机》的跟风之作。可事实上，这部游戏创新太多、口味太过猎奇，说它跟风实在是严重侮辱了它！

首先，《心魔》的创意就很有趣——一个名叫Dave的扮相十分基佬化的红发警探，在许多倒霉的摄影师的陪伴下，前往各种闹鬼的豪宅里轰下各种死去活来的生物——没错，整个游戏的流程就是个收视率暴高的电视节目！当然，不是谁都喜欢围观一个发型很二阶堂红丸、脸很兽人，还穿着一身紧身皮短装的爷们用枪支和电锯灭僵尸，所以游戏还有一个更加华丽的创意：变身！主角Dave可以变身成一个穿着紧身皮短装和高跟鞋的女恶魔Deva，然后用各种诡异的法术继续轰下死去活来的生物。啧啧，你们看，从一个扮相有点基的爷们化身成一个女王，你感觉如何，感觉如何了啊……

抛开这过于华丽的创意不说，《心魔》的游戏环境设计还是很赞的，至少那鬼影重重的豪宅就能让人清晰地感受到这还真就是个恐怖游戏。不幸的是，《心魔》的音乐与音效把这游戏的诡异氛围彻底搅乱了。

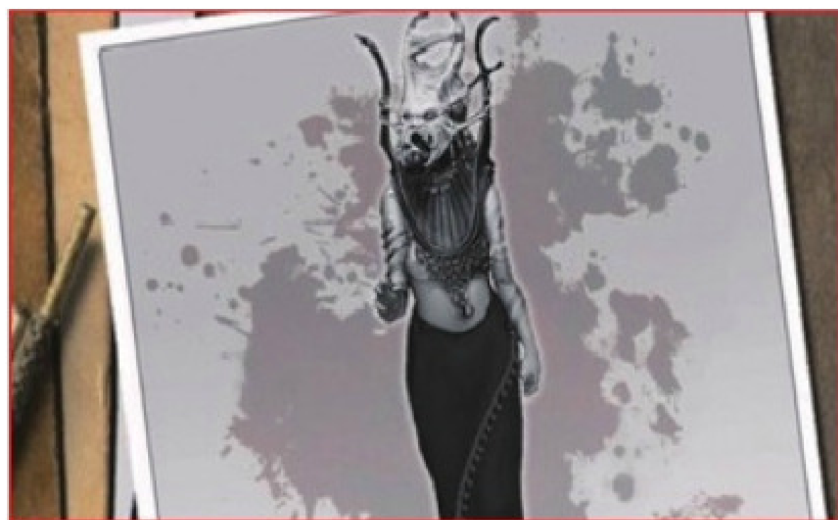
前面我们说过，《心魔》的流程就是个很收视率很高的真人捉鬼节目，就像《荒野求生》之类的欧美蛮夷到处乱吃的节目一样。观众们花钱收看这个节目，就是为了看Dave兄轰下各种鬼怪，顺便变身成女王，让观众们的各种心理生理需要得到满足。所以当玩家在游戏中面对一群游魂野鬼时，游戏里的“主持人”会一声很职业化的惊呼：“额滴神呀，Dave遭遇了好多僵尸哟！”然后游戏里的“观众”也一同惊呼：“啊！好恐怖啊！！！”当玩家把鬼怪们一脚踩翻，在摄影师面前摆出造型时，“观众”们还会很配合地为他欢呼。

如果这一切乱七八糟的音效还不够的话，游戏的音乐还要来补上一刀——游戏音乐的风格那是相当地“迪士高”啊……来，闭上眼睛，想象一下，你在迪厅里疯狂地蹦着，耳边不时响起妹子们的欢呼，这很恐怖吗，很恐怖吗？！

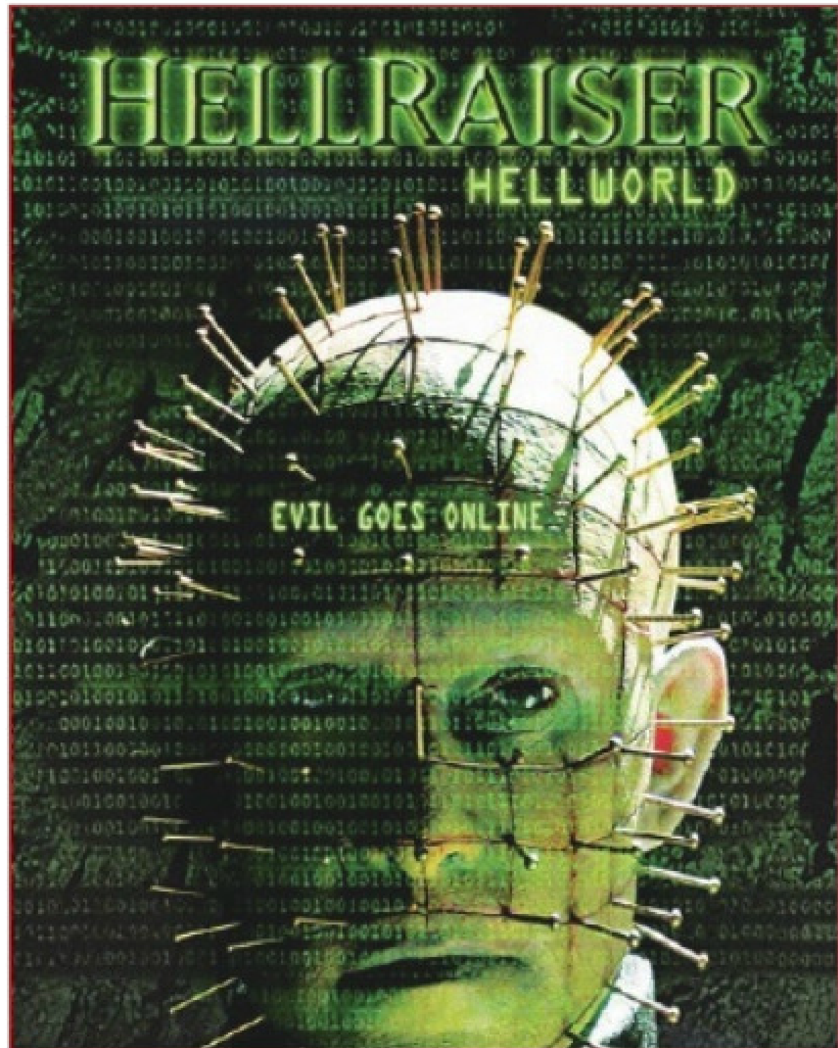
第二个例子呢，它不是一个恐怖游戏，它的名字叫《辐射3》（Fallout 3）。尽管它不是个恐怖游戏，但却有不少玩家反映《辐射3》中的地铁和地下掩体场景太吓人，让他们深感不适。

地铁和地下掩体场景里有些什么东西？无非就是前人留下的遗迹，再不就是一些大号老鼠、大号螳螂、变异人类和警卫机器人之类的敌对物体，可能还有一些核辐射残留……这些东西虽说不是随处可见，但也不会比公交车和相亲节目更罕见一点。为什么地下坑道里的狂暴食尸鬼就比路边便利店里的狂暴食尸鬼吓人呢？理由很简单，这两个场景的

（左上图）这个在《耶利哥》里算是口味轻的——只是头部皮肤被撑起来而已
（左下图）打算进一步重口味的同志不妨从《地狱追魂》开始围观下Clive Barker老先生，20多年前就是他引领我完成了人生观世界观的转变！
（右上图）总是惊喜不断的《死亡空间2》，有不少人以为击溃最终Boss后就万事大吉了……于是就又看了一次死亡动画……
（右下图）《僵尸肖恩》里的僵尸恐怕是最萌的，因为我的老婆都没被他们吓到！









配乐和音效是不同的。地下场景中的压抑音乐，配合着“嘎嘎嘎嘎”的辐射超标示警声效，屏幕右上角的数字触目惊心地乱蹦，再跳出一两只长得十分抱歉的变异生物，某些玩家就会觉得莫名恐慌。

这些玩家克服恐惧的方法也恰好证明了音乐、音效的重要性——在进入这些场景的时候，他们都会打开游戏内的广播电台，让各路妖魔鬼怪伴随着爵士乐登场。有些玩家开发的电台MOD在这个功能上有奇效，比如说那个叫做“中央人民广播电台”的MOD，想想，作为一个中国玩家，身穿动力装甲、手握三联装激光枪漫步在游戏内的美国坑道废墟里，听着耳熟能详的《地道战》，这是多么慷慨激昂的画面。面对此情此景，还有什么可怕的呢？

“没有压力就不会努力，而不去努力，就不可能有收获！”

——X老师论大学生恋爱、考研、找工作及食堂排

对恋爱、升学、工作和恐怖游戏而言，压力都是一个十分重要的推动因素。曾经有一个爱情故事，是说某人为了泡某个妹子，而化作石桥被踩了500年。读者们可曾想过，在为这真挚的爱情感动的同时，在某个人被踩了500年的同时，那个妹子被其他的男人约出去多少回哟。

因为石桥不能给妹子压力，所以它就要被千人踩万人踏。而人，可以给妹子以压力，于是他就可以抱得妹子归。同理，如果一个恐怖游戏不能给玩家压力的话，那么它就会彻底沦为一个观光旅游游戏。

下面，我们又要拿《极度恐慌》来开刀了。大家是否还记得2005年《极度恐慌》发售前的宣传？还有2009年《极度恐慌2——起源计划》的宣传？这两部作品的宣传有一个共同点，那就是重点渲染超能力凶灵怨女Alma的超能力——Alma穿着红衣飘啊飘，然后士兵被瞬间化为枯骨；Alma冲冠一怒，天地逆转，死人复活；……总之就是一句话：“Fear the Alma！”（艾玛“神马”的最可怕了！）

结果玩到游戏后，大家是怎么说的？最常见的说法就是：“一见那个红衣女鬼，我就松了口气了。”究其原因，在两部作品中，Alma对主角一往情深。第一部中，Alma是主角分别多年的亲生母亲；第二部中，Alma倾慕主角的英武身手而产生了爱意。你们看，主角的妈妈（或恋人）怎么会危害主角呢？每次登场，她总是用极其霸气爷们的手段把围攻主角的各路杂鱼大卸八块。面对这样一片深情的妈妈（或恋人），哪还有什么压力，哪还有什么恐惧感？！





《心魔》这游戏的体验已经不是“扭曲”二字可以形容的了。说到压力，就不能不提提《心魔》里的Dave先生……以及Dave先生的另一个形态，Deva女士！

制造压力的方法有很多，比如说，相对不那么便利的操作方式——有人说，如果能用FPS方式来玩《生化危机》，那根本就是人类对变异体的虐杀。但对欧美向FPS玩家而言，《生化危机》的操作就有那么别扭，于是他们就很有压力。又比如说，过于难以搞定的敌人——像是“生化危机”系列中的Nemesis，甚至是《耶利哥》里的角斗士（Gladiator）和《波斯王子——武者之心》（Prince of Persia: Warrior Within）里的黑牛达哈卡（Dahaka）。

Nemesis虽说比较狠，但还可以被轰下，角斗士与黑牛除了有秒杀主角的战力外，在大多数场景下根本就是没法被击败的。遇到这样的敌人，想没压力都难。而制造压力的最恶劣手段莫过于剥夺玩家的反抗能力——不怕怪物多，不怕怪物强，可面对怪物只能逃命就太让人窝火了。你可还记得挥舞着匕首杀出浣熊市警察局的豆腐块啊？你可还记得在地球上最黑的那个角落里跟Deep One全家欢乐地聚会的警探啊？你可还记得莫斯科的地铁站角落里那些只填了一颗子弹的AK74啊？

相比之下，从黑马到偶像的《死亡空间》（Dead Space）在制造压力方面干脆就是火力全开了——尽管是典型的第三人称越肩射击，但号称宇宙最强电焊工的主角Issac转身就是那么不利索；尽管各种Necromorphs都可以被分别轰下，但新老两代再生怪这样的销魂物就是爱带着一票粉丝对主角不离不弃，生死相依；尽管怪物身上可以榨取到弹药补给，但在最高难度下还是得精打细算地规划弹药怎么利用——比如说，用两发锯片让一大片怪物躺地，再用大力金刚腿和洪家铁线拳把它们碾至支离破碎什么的。而最威武的莫过于种种特殊情况下的死斗——被倒挂在地铁上给怪物围观，被触手倒提在半空中乱甩，被一群自爆怪围在当中——第一次遇到这种情况却还是没压力的人，干脆就自称淡定帝吧。

游戏设计师的"弃儿"

和HUD说再见

是的，想象你被敌人的强大火力压制，刚从掩体里露个头就身中数弹，看到自己的血溅得满屏都是。你闷声呻吟，行动迟缓，却不能推测自己几时身亡，甚至也没有机会在冒死扫射敌人阵地后热血地高呼："我赢了，只剩一滴血！"

■陕西 Oracle

相比于家用机游戏，PC游戏的好处是当我们拥有足够的硬件配置时，可以体验到最尖端的图形技术，坏处是配置不够时只能打开设置选项左调右调以获得画质与帧数的平衡。有时你会在菜单里发现一个叫做"HUD"的选项，在一些汉化作品中被译成了"抬头显示器"（准确一点叫做"平视显示器"），但看上去这东西并不比一个英文缩写更容易让人明白。是的，这么一个抽象的名词，与我们的游戏体验密切相关，重要程度不亚于任何一个游戏元素。

起源与冲突

按照游戏里的作用，HUD（Head-up Display）大致可以解释为"显示在游戏画面之上的视觉符号"，常见的比如血条/生命值、准星、子弹数量，遇到竞速游戏还有转速表等等。HUD这个名词最初来源于军事领域，其前身是使用在第一次世界大战时期战斗机上的光学瞄准器，利用光学反射原理，将环状的瞄准圈光网投射于装置在座舱前端的一片玻璃或座舱罩上面。现实中的HUD一直保持这个雏形很久，直到迎来了关键性的转变：信息经由电脑处理将需要的资料传递给HUD的显示单元，再将影像投射到前方的玻璃上。其实这与我们端坐在屏幕前注视游戏进程时很像——屏幕是我们的玻璃，HUD将游戏信息反馈到我们眼里，让我们对手中的游戏有更为准确的把握和更直观的认识。

按照惯例，这时我们往往要回到远古时代探寻，从那些最原始游戏的HUD开始说起。遗憾的是，HUD并非和这些鼻祖们一同诞生。最初诞生在示波器上的游戏自不必说，连之后的《太空大战》（Spacewar!，1962年）也没有任何HUD要素，整个屏幕里所显示的只有飞船、子弹和作为背景的星空。到了众所周知的《乒乓》（Pong）——在早期版本还是没有HUD元素，由于连简单的比分显示也没有，玩家需要"人肉"去记录比分，设计者很快发现了这个不足，并在之后版本里加入了这一功能。在现在的游戏里，HUD所承担的功能早已超出了简单的信息显示，甚至成了游戏性的一部分，如《街头霸王Ⅳ》的血条，由于SA的存在往往有战术意义。

当今天HUD的简化成了话题的时候，你会想到，相应地必定存在一个HUD元素大量增加的年代。早年的一些冒险游戏存在这个问题，如果你见过20年前的"猴岛"系列，能看到占据屏幕1/3的各种操作选项；一些设计复杂的游戏类型，如RTS、STG基本上也会让你刚上手时面对一大片的屏幕选项。

戏剧性的是，虽然HUD如此重要，但无论玩家还是设计师乃至电视生产商，都将HUD视为"眼中钉"。随着图形技术的发展，游戏的画面越来越逼真，HUD元素却几乎没有进化，几十年来保留着2D外观。这个时候问题便凸显出来，对于玩家来说，游戏的代入感往往会决定整个游戏体验，玩家希望融入到游戏所提供的虚拟世界里，然而没有比HUD更会让人觉得"这只是一款游戏"进而让代入感全无的了。无论怎样把字体变小，怎样安排布局，这些HUD都会给人一种游离于画面主题之外的感觉。设计师来说每为屏幕上增加一个不必要的HUD，就意味着上手难度曲线会更高一些，而HUD对于反馈信息来说又是必要的（以过去的创作理念和技术手段而言）。最悲剧的莫过于电视生产厂商，早期有少数CRT电视因不堪忍受游戏HUD长时间悬挂在一个地方而烧机（或许有人会记得以前家中的老式电视会在屏幕右上角留有台标残影，这是同样的道理）。十几年前曾经流行玩游戏容易烧坏电视的说法，这个说法言过其实且别有用心，但也并非



完全没有依据。如今液晶电视不存在这个顾虑，但各种游戏的“去HUD”化趋势并没有因此放缓。

从十字准星到机械瞄准

由于现实中的HUD起源于瞄准器，我们就从游戏里的瞄准器开始说起。你们知道以前FPS的准星是十字形的，或是一个小圆圈之类的东西，无论何时都显示在屏幕中央，CS是这方面的代表。FPS曾走过一段弯路，在片面追求引擎技术的年代，没有人会对这种细枝末节的东西感兴趣。这种不真实却又便利的准星延续了很久，直到机械准星的出现。

机械准星的出现是几种不同需求的结果，一方面，玩家渴望更为真实的体验，现实生活中没有任何一种枪械会在你的视网膜投射一个十字准星；另一方面，由于电脑图形技术的进步，游戏得以提供更为逼真的枪械外观，这时候就需要一个更加给力的表现方式。机械准星并非没有出现过，但较早采用机械准星的游戏给人的感觉是不方便多于真实，这样的悲剧出现在《战火兄弟连——进军30高地》（Brothers in Arms: Road to Hill 30，2005年）身上，当时舆论对“用真实瞄准孔代替准星瞄准”这一让人身临其境的设定赞不绝口，但也不得不承认这样的瞄准方式实在有些折磨人，网上则是大量的“为什么进入游戏没有瞄准器啊”之类的帖子，说明此时机械瞄准还处于“前浪死在沙滩”上的尴尬境地。

转机出现在次世代。画面表现能力突飞猛进后，当玩家在某一代“使命召唤”里第一次抬起枪，使用枪支自带的瞄准具，看到金属光泽和细节纹路都清晰可辨时，那是多么令人震惊！与这种震惊比起来，习惯的力量被无视了（一定程度上也与之后瞄准辅助带来的便利有关）。机械瞄准一般配合十字准星使用（有的游戏中甚至没有十字准星），分工是：后者只提供一个大致的射击范围，子弹在这个范围随机分布，要想准确射击必须打开机械瞄准器。机械瞄准是游戏图形技术发展到一定水平对真实追求的必然产物——至少看上去真实了很多，同时它也带来了一个让你的瞄准显得更真实的产物——机械瞄准辅助。

说到机械瞄准辅助，我们一般的经验是，与鼠标比起来，手柄瞄准方面是比较有难度的。近年来家用机上的FPS（包括TPS）又大行其道，总要有一些措施来弥补手柄在控制精度上的不足。第一人称也好，第三人称也罢，瞄准辅助无非就那么几种。比如适应摇杆精度的大准星——准星被设计成一个硕大的环，目标只要在环内都会被命中，只凭“光环”和“战争机器”就会让你对这种准星全面了解。



（左上图）现实中的HUD在飞机与汽车里的应用，它们是游戏HUD的灵感来源
（右上图）“塞尔达传说”有着标准的HUD元素——生命、武器、道具
（右中图）突兀的血条是扼杀代入感的一大原因，但引领HUD简化运动的仍旧是设计师，而不是玩家
（右下图）不得不说盛极一时的CS导致了大部分国内玩家只习惯于十字准星，这个现象也延续到如今的国产FPS网游





从《使命召唤2》开始，机械准星从小众设计慢慢变得普及——实际上它更符合现实里持枪瞄准的习惯





要不就是干脆设计成自动瞄准，玩家只需要锁定目标，比如GTA4。

所有的瞄准辅助都要面临一个矛盾，即玩家成就感和瞄准难易度的取舍，辅助不能太过，否则玩家就算击中目标也不会领情。机械瞄准的出现较好得解决了这个问题，玩家普遍的操作是将目标套入判定宽松的十字准星内（没有十字准星时，套入大致的屏幕中央范围内），其实直接通过这个十字准星射击基本等于散射，多数情况下想精确命中还是要依靠瞄准键。但在大致瞄准与精确瞄准之间有个抬枪的过程，它虽然有可能扰乱了玩家视线，却让瞄准辅助在这时发挥了作用：待你完全打开机械瞄准具，游戏已经将准星微调到一个适合的位置，基本你离目标也就八九不离十了。

虽然这是一个系统偷偷修正过的结果，但普通玩家若非特意观察，很难会察觉有这样一个辅助机制，原因是手柄摇杆定位的不精确性"模拟"出了部分瞄准的感觉。于是在"被欺骗"的情况下，成就感和难易度得到了很好的平衡。正因为手柄的独特手感，多数FPS在发布PC版本时会去掉瞄准辅助，当然也有例外——想验证的玩家可以去尝试一下去年PC版的新《德军总部》（Wolfenstein），打开设置里的瞄准辅助，你会发现只要目标在十字准星内，无论有没有在正中，在打开机械瞄准的瞬间开枪，总会100%命中——发现规律的玩家可以从中取巧，对很多使用手柄的玩家来说，它也提供了一个优秀的瞄准方案。另一个例子是EA刚刚发售的《荣誉勋章》（Medal of Honor），那些抱怨枪感奇差的玩家最终发现，偷懒或干脆疏忽了的制作组默认就开启着瞄准辅助，而且没有正常的方法可以将之关掉。

血条的消亡

HUD对游戏的重要指示作用就是生命值，就算我们忽视那些FC上的动作游戏，FPS也一度拥有绝对的发言权。是的，从本文开始到现在，FPS始终是出现频率最高的一个游戏类型，这并不难理解——FPS特有的视角让这种游戏始终将代入感置于十分重要的位置，制作者巴不得让玩家觉得游戏里的主角就是自己。由此出现了《孤岛惊魂2》（Far Cry 2）的疗伤都用真实画面代替生命值恢复，主角不仅会把身体里的子弹挖出来，还会把爆炸震脱臼的骨头掰回去，细节之丰富，你坐在屏幕前看着都疼。不过这一设定并不是主流，除了过于血腥的表现方式外，当你的好奇心过后，它也会无情地拖慢游戏节奏。真正影响FPS进化方向的，是如今玩家已经司空见惯的自动恢复系统。

是的，想象你被敌人的强大火力压制，刚从掩体里露个头就身中数弹，看到自己的血溅得满屏都是。你闷声呻

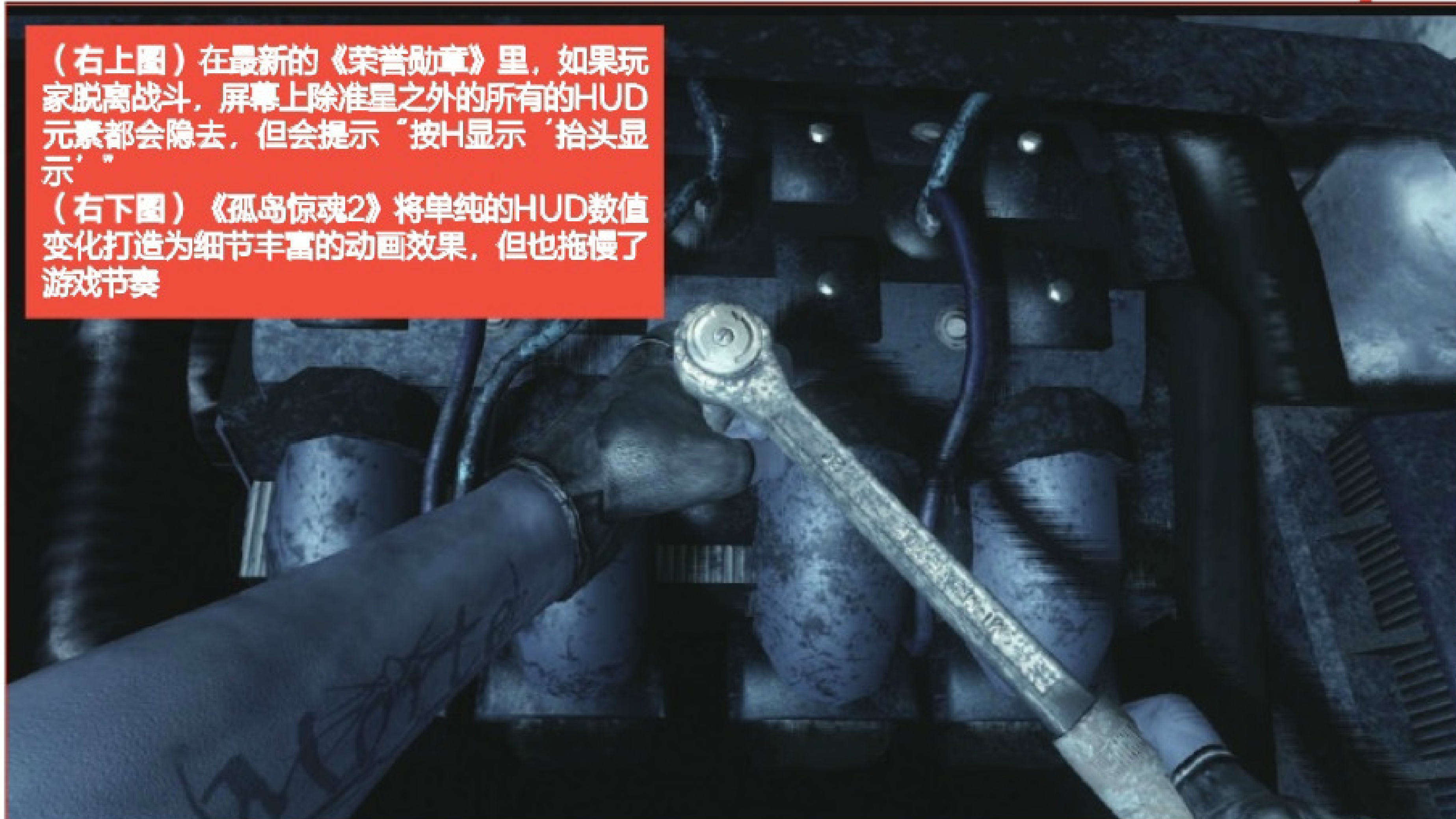
（左上图）《光环》初代采用了典型的环状准星，它还能更大一些么？
（左中图）内红点瞄准具，在保证真实的前提下足够便利、准确度亦不可小觑，是群众喜闻乐见的一种瞄准方式
（左下图）早期"猴岛"差点就把所有的可操作项都"写"在屏幕上，而那时PC和游戏机的屏幕才多大啊！











（右上图）在最新的《荣誉勋章》里，如果玩家脱离战斗，屏幕上除准星之外的所有的HUD元素都会隐去，但会提示"按H显示'抬头显示'"
（右下图）《孤岛惊魂2》将单纯的HUD数值变化打造为细节丰富的动画效果，但也拖慢了游戏节奏

吟，行动迟缓，却不能推测自己几时身亡，甚至也没有机会在冒死扫射敌人阵地后热血地高呼：“我赢了，只剩一滴血！”相反，你需要把脑袋再缩回掩体里，看着黑白的世界回到色彩斑斓。急救包？我怎么好久没见过这东西了？

不得不说这是一个聪明的伟大的设定，甚至到了几乎没有射击游戏敢不采用的地步。配合无处不在的弹药补给，它让FPS变成真正的高节奏游戏，玩家唯一需要做的就是战斗战斗再战斗，而不是生命值飙红后满场找血包。

关于这个设定，普遍的看法是自《光环》开始。其实从严格意义上讲，《光环》初代并不是完全的自动回血，可以自动恢复的仅限于能量护盾，生命值仍然需要血包补充，彻底的改变要等到二代。尽管“光环”每一作都在画面之上保留了生命值和护盾值显示，但它开启的自动恢复先河给后来的FPS带去了如今看来已经泛滥的创意。今天，取代生命值的是各种真实的受创反应，如喘气、摇晃、屏幕变成黑白（隐喻死后世界？）、屏幕变红以模仿流血效果（视网膜充血？），等等（在《战争机器》里，这个系统被设计成红色齿轮的模样）。这里我们不得不提到《使命召唤——现代战争2》（Call of Duty: Modern Warfare 2），它的受创反应十分残酷：一边剧烈抖动，一边满屏冒血花。虽然现实里可能更残酷，你大概连抖动的机会也没有就直接毙命了，但在游戏里这样设计会让玩家视野模糊，手忙脚乱——这款游戏的确是如此设计的，随着难度的提高，受创反应会更剧烈。

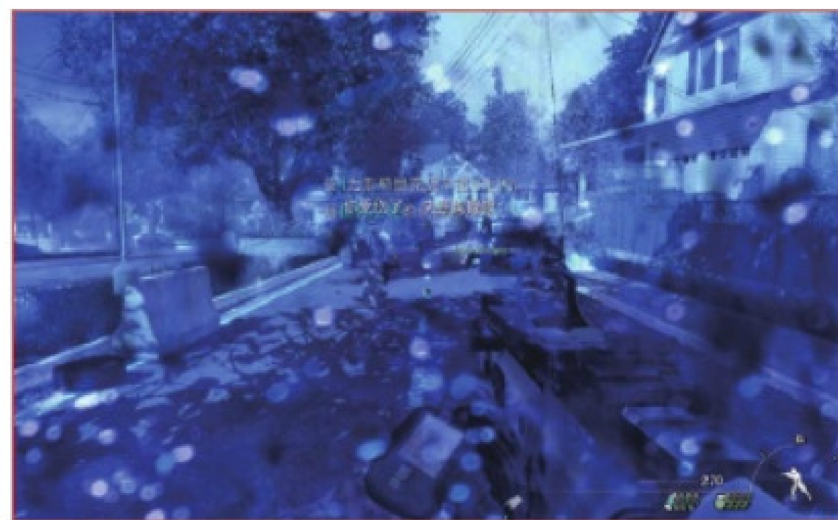
看起来，自动回血这种虚假的“游戏真实”和真实的“现实反应”毫无违和感地结合到了一起。

可是，玩家始终不会满足同一种游戏元素，随着自动恢复渐成主流，人们又开始怀念那些复古元素。在一些作品里，我们看到了折中的设定：血条+自动恢复。《荣誉勋章——空降兵》（Medal of Honor: Airborne，2007年）里的玩家有拥有数格血量，受到轻伤只要稍加休息就能完全恢复，而一旦一次性受到的伤害超过一格血量，这一格便无法自动恢复，只能寻找医药包。《光环3》之后的《天降神兵》（ODST）与《致远星之役》（Reach）里又出现了医疗包，或许是由于这两作中的主角没士官长那么强大，但这又何尝不是战术与战斗间的妥协和向玩家的重新讨好呢？

自动恢复消除了屏幕里的血条，但这个旨在提高玩家代入感的设定却和真实性无关，《光环》和《孤岛危机》这样的科幻题材，因为有盔甲和纳米服的存在尚能自圆其说，其它无论二战也好，现代战争也罢，面对身为凡人的主角，“自动恢复”在真实性上细细品味始终要打一些折扣。究竟有没有一种既能消除HUD又能完全让人信服的设定呢？



（右上图）不少玩家抱怨《现代战争2》夸张的受创效果给他们增添很多不便
（右中图）《魔兽世界》里还有模仿《战争机器》红色齿轮的插件，可想而知这个系统有多么受欢迎
（右下图）连武器升级这种复杂的界面，依然可以用全息投影来表现





（左上图）《死亡空间》画面十分干净，没有任何传统HUD
（左下图）因为有纳米服装的存在，自动恢复能量和生命也说得通





类型游戏中的HUD（不完全版）

所有的游戏里都有和自身状态相关的HUD显示，除了FPS标志性的准星和弹药，ACT的武器、RAC里的转速表、RTS的金钱和建筑列表等。多年以来，游戏设计师们一直在优化这些元素的显示方式，让这些游离于画面主题之外的大屏幕高兴哦对画面的影响小一些再小一些。针对游戏类型不同，“去HUD”方式也不尽相同。

动作游戏（ACT）

最常见的就是在不需要的时候隐藏一些HUD，需要使用时再调出。哪怕是经过大幅度简化的HUD，哪怕它每个HUD都有重要意义，但依然可能只在一定情况下才有意义。于是在ACT里出现了这样的设定：血条、武器、技能等等都会在非战斗状态下自动隐藏，画面干净利落。最近发售的《丧尸围城2》和《黑暗血统》都采用了这种设定，后者不仅会自动隐藏部分HUD，还会在小提示里告诉玩家按哪个键可以显示HUD。在这方面做到极致的是2008年版《波斯王子》，由于战斗与冒险分离，在冒险过程中整个游戏画面没有一丝HUD元素，流程宛如在播放一部漂亮的动画。即使进入战斗，HUD也仅限于一个血条，甚至连QTE的按键提示都显示为对应的魔法符号（主机版与PC版略有不同），从而保证了画面整体氛围。

即时战略（RTS）

RTS的HUD处理比较麻烦，游戏的复杂程度和上帝视角都与简化HUD的思路相悖。主流的方式是框架结构，大家所熟悉的《魔兽争霸Ⅲ》就是典型代表。地图与生产界面集中在屏幕下方，看似这一部分占据了太大的空间，有很多地方用美工填充，有浪费之嫌。事实上正是这样的设计保持了画面的一致性，使得画面的真正主题——战斗场景不受到任何HUD的干扰。作为对比，我们可以看看《命令与征服3》游戏画面，该作并未采用框架结构，就有效操作面积来说确实有所增加，但画面不免凌乱，且单位易被HUD遮挡。不过“命令与征服”系列的多数作品采用了由“沙丘”（Dune）系列流传下来的竖式操作界面，如今来看这是多么高瞻远瞩的设定，尤其在这个宽屏显示器横行的年代，竖式操作意味着更多的可视面积。该系列还采取过“隐藏建筑栏”的设定，在RTS有限的HUD进化空间里也算是一种尝试。

竞速游戏（RAC）

多数RAC的HUD设计十分中庸，几乎所有游戏都必备转速表、地图、名次等信息，这些元素造型不同，其实大同小异。当然，如今的RAC逐渐呈现出两极分化趋势。一部分RAC追求真实感，不仅加入了驾驶室视角，还尽量还原各种跑车的内饰，将诸如转速表之类的信息整合在车内的仪表盘上，后视镜也不再抽象——它就是实实在在的镜子。总之，这种强化的最终作用就是去掉传统HUD。另一部分RAC游戏恰好相反，不断地削弱原本的HUD信息，不是必要都的坚决去掉。这类RAC通常有一个鲜明的主题，如《完美机车》。这款以花哨动作为卖点的作品几乎完全摒弃RAC的传统HUD，你无法找到地图和转速表，只有左上角一条弧线上的三角代表当前名次，右下角则仅存一条氮气槽。前段时间发售的《疾驰残影》与《争分夺秒》均表现出这个趋势。

格斗游戏（FTG）

FTG的HUD不多，无非就是血条、气和时间，但这3个HUD太重要，以至于几乎无法简化，最多也就加个无足轻重的爆衣系统。在很多时候，尤其是日式FTG，这3个HUD属于游戏性的一部分，FTG也由于它们的存在而具有了独特的游戏性，对“街头霸王”系列如此，对“罪恶装备”与“拳皇”系列亦是如此。招式连携、预判、必杀都与HUD显示密不可分。倒是在攻防系统上没什么造诣的美式FTG剑走偏锋，对HUD大胆革新，以《搏击之夜3》为代表的新型FTG将血条完全抛弃，通过游戏人物的动作、表情、伤害等细节让玩家自己估计离死还有多远。这类游戏通常为写实画风或与真实赛事有关，玩家渴望游戏在机制上更加真实一些。与FPS类似，血条在这例子里，都在进化过程中被削弱了。

网络游戏（MMO）

最后让我们回归国内的主流游戏类型。对于本文的主题来说，网游简直是一大悲剧。大量需要显示的信息让整个屏幕一团乱麻。技能条占据着画面下方，再上一点让人眼花缭乱的战斗信息与刷屏聊天，消耗了大量的屏幕空间。而人物头像、任务进程与地图又占据这屏幕上方。只剩下中间一块地方算是较为“干净”的游戏画面，还总要受到大量头顶血条的玩家骚扰，连官方公告也是不是出来凑热闹。HUD之杂乱，堪比SLG。网游从诞生到现在也有十几年的历史，目前除了《魔兽世界》在HUD自定义方面完胜单机，网游需要和单机前辈们学习的还有很多。但《魔兽世界》无疑是一个HUD简化的反面典型，无数非官方插件的使用，最终目的并不是消除HUD，只是让这么多杂乱的HUD信息更符合用户的使用习惯而已。别说简化，光是呈现在屏幕右边的任务提示信息就占据了很大一部分干净的游戏窗口。国产网游对《魔兽世界》HUD的模仿一直大量存在，这无疑表明数千万、上亿中国人的游戏习惯和世界主流有多么不同。

体育游戏（SPT）

体育游戏的设计师们大概是唯一对HUD不至于心生恨意，而且对它热烈欢迎的一群人。体育游戏的HUD现在完全在模仿电视转播的效果，从足球、橄榄球到篮球游戏莫不如此。从这个意义上来说，设计师们甚至连如何制作一个更炫的界面都不用操心更多。玩家的DIY也是体育游戏中和HUD有关的乐趣之一，很多足球游戏的拥趸会自己制作高度模仿电视转播效果的字幕，如模仿CCTV的台标和字幕。HUD在体育游戏里的遭遇也提醒我们，喜欢或者痛恨HUD并不是绝对的，说到底，它们都是为了毫无违和感地为玩家服务。

HUD的自我强化

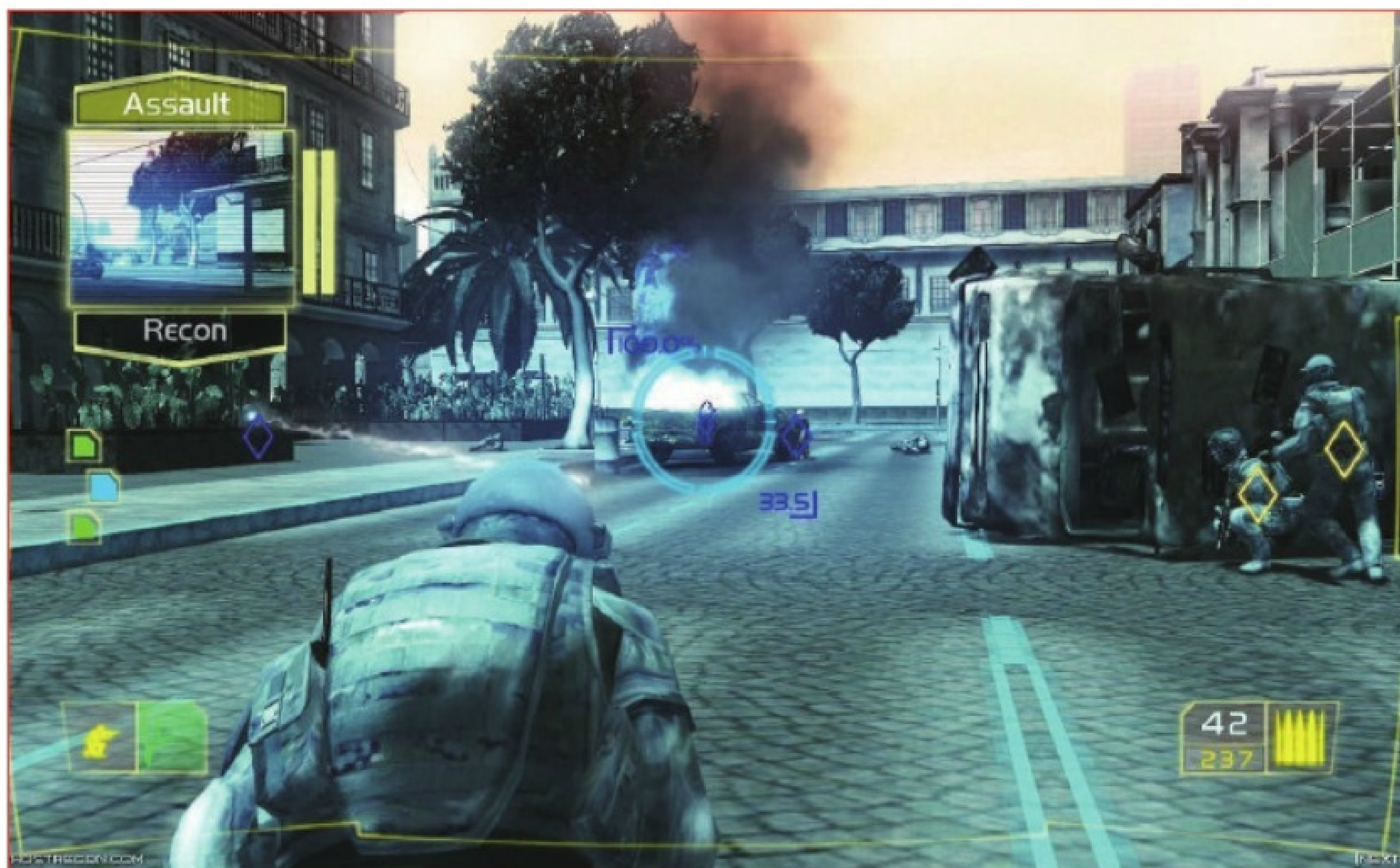
让游戏画面自身显示所有的信息，包括生命值、弹药、能量等信息，而非依靠游离于画面之外的HUD，这是笔者最喜欢的一种“去HUD”方案，这需要有创意且精巧的设计。《死亡空间》是迄今为止在这方面做得最好的游戏。这款第三人称视角游戏里，你看不到任何传统HUD要素，一点都没有。你盔甲后面脊柱位置上有一条蓝色的管子，那就是你的生命值；旁边还有一个半圆形的玩意，那是你的能量；弹药数则直接显示在武器的屁股后面。什么你说地图？哦这的确个破坏氛围的东西，于是制作组就把它彻底去掉了，取而代之的是自动寻路光线。至于武器升级菜单、任务目标之类的，主角还有神奇的全息投影，全部可以投射到游戏环境中，连物品拾取都没放过，相关信息同样可以投射出来，这实在是做得太绝了（后来Sam Fisher大叔也学会通过“投影仪”领取任务）。

《死亡空间》的零HUD设定固然拍案叫绝，但它依然有自身的局限：要用第三人称来保证主角身体有足够的“显示面积”，所以FPS不适用。要实现这一效果，往往还需要一个架空的背景以便玩家能从感知上较快接受而不至于产生怀疑。听起来这似乎与传统FPS越来越远了。不要担心，FPS还有个杀手级的解决方案——HMD。

在本文的最后，HMD（Head-mounted Display，头盔显示器）出现了，这是一个“终极的”（也可以说是偷懒的）“去HUD”方案，它的方法不是“去”，而是增加一堆玩意使整个屏幕看起来像从军用头盔显示器里看到的那样。因为游戏的HMD模拟了真实HMD本身。就像飞行模拟游戏的仪表模拟了真实的机舱一样，当你驾驶机甲横冲直撞时也有类似的显示效果。总之，一切界面元素也可以被说成是游戏元素，变相地等于消除了所有HUD。

在飞行模拟游戏里，只要尽可能去重现模拟对象的原始HUD即可，对座舱的还原度越高，意味着传统HUD会越少。只不过HMD的自由度要大一些，制作者只需要让画面看起来像那么回事，剩下的就可以自由发挥了——反正都是科幻嘛，玩家不会知道《幽灵小队——尖峰战士》里的头盔是怎样的，更不会知道《银河战士》里主角的头盔和前者有什么不同。前者复杂的HUD完全可以用HMD来自圆其说，后者HMD所烘托出来的游戏氛围更是永远的经典。

至此，本文告一段落，但HUD的发展并不会停止。在即将到来的体感潮流中，HUD将会有哪些有趣的变化，那些不成熟却又极富创意的设定是否会影响新一个次世代的游戏？HUD的进化史还在延续。P

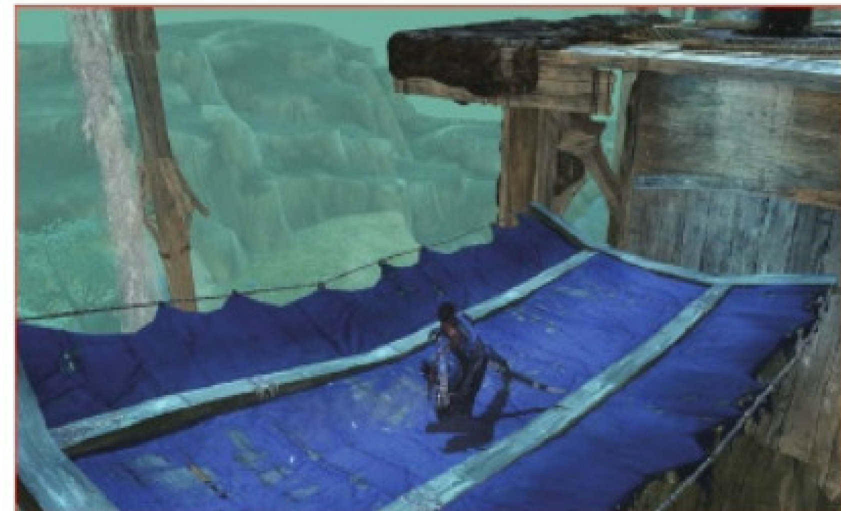


（右上图）从对应Kinect的养老虎游戏来看，未来HUD的出场率似乎更低了
（右中图）《波斯王子》在隐藏HUD方面堪称楷模
（右下图）《银河战士》，游戏画面与主角形象完美地呼应起来





（左上图）HMD内出现大量HUD信息显得合情合理
（左下图）尽管《命令与征服3》将HUD做成半透明的，但看上去并没有清爽多少





GRAY MATTER 灰质

by Jane Jensen

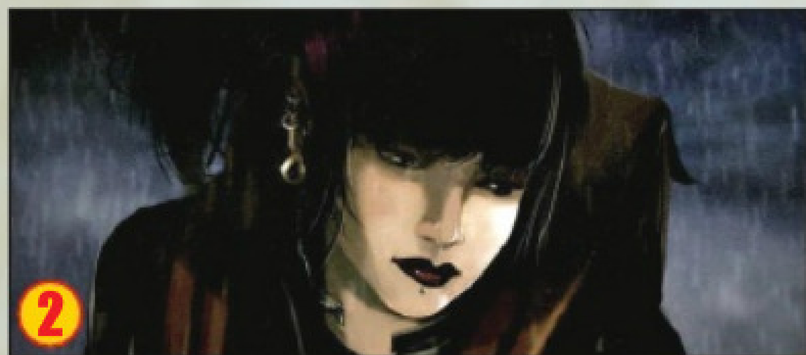
■河南 耿璐

精品	总评 8.8
制作	Mamba Games
发行	Tonuzaba
类型	冒险
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.8
上手精通 Difficulty	8.5
画面 Graphics	8.6
音效 Sound	8.8
创新 Creativity	8.8
剧情 Story	8.9

雷电大作，暴雨倾盆，天地间全是密密的雨柱——即使在以阴冷潮湿闻名的伦敦，人们也很少见到这样的雨，于是谁也没注意到，一辆极不合伦敦时宜的重型摩托车和一个身材娇小的骑手正在温切斯特镇（Winchester）的乡间小道上飞驰而过（图1）。



蜂拥而至的雨点模糊了她的视线，她的摩托车也在这泥泞小道上宣告彻底熄火。年轻冷峻的萨曼莎·艾威特（Samantha Everett）摘下头盔，艰难地推着车走向前方的分岔路口（图2）——她是这个小镇谜一般的过客。她



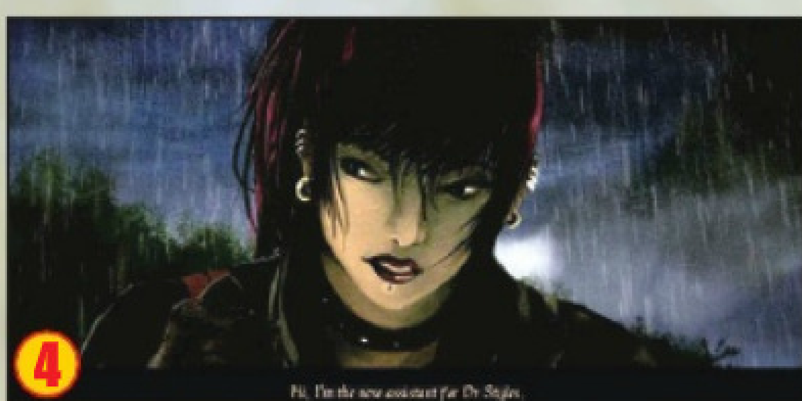
来自美国，周游欧洲列国，以表演街头魔术为生的流浪魔术师。经历了多年的学习与磨练后，为了加入梦寐以求的位于伦敦的世界最顶级魔术师组织——戴德拉斯协会（Daedalus Club），她只身来到了英国。三个小时前，她在机车维修站为自己的摩托车花光了最后一毛钱，而此刻，她身无分文，在这前不着村后不着店的岔路口，她只能选择推着车往伦敦市的方向跋涉前行，希望自己能在那个大城市的街头用自己炫目的表演赚取晚餐。其实，命运早已委托这雨夜的大风为她的未来做出了安排——温切斯特镇岔路口没有任何遮挡的指示牌被突如其来的强风刮得扭转了方向，她并不知道自己其实正走向距离伦敦市区100公里的牛津古镇。

道路泥泞黑暗，四周空无一人，她看不到前方有一丝光亮——“这儿距离伦敦到底有多远？我什么时候才能喝上一杯热茶呢？”终于有一辆出租车从她身边开过，顺着她的视线，停在了前方上坡的拐角处。她边诅咒着这样的狂风骤雨边吃力地爬上坡道，眼前突然有了一盏灯光——是一栋布满藤蔓、风格古朴的大宅子。从刚才的出租车上下来的金发女子正站在宅子大门前：“您好！请开门！我是斯代尔博士（Dr Style）聘请的新助手！”说话间，突然不知道从大门边的哪个角落里冒出一团浓密的黑影，仿佛是有生命似的扑向金发女子，霎时就将她裹住（图3）！



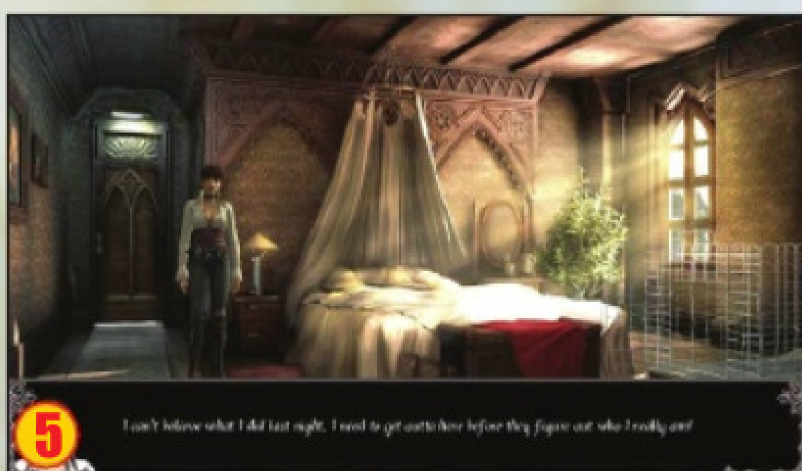
“呜……我不能呼吸了……这，这是什么鬼东西！上帝！救命！”她边挥手想摆脱那团黑雾，边踉踉跄跄回头跑向还没开走的出租车。“救命！等等我！”几秒钟之后，在一边目瞪口呆的萨曼莎看着女子奔上出租车绝尘而去，黑雾也消失无踪。

她战战兢兢地走上前去，看清了门上挂着的牌子——“认知异常研究中心”（Centre for Cognitive Abnormality Research）——“刚才那是怎么回事？不过眼前倒是有了个免费食宿的机会啊！在这荒野乡下继续步行去伦敦可不是一个好主意……”转眼她就拿定了主意（图4），走过去再次按下



门铃：“请开门！我是斯代尔博士（Dr Style）的新助手！我叫萨曼莎……”

第二天，萨曼莎在明媚的阳光中醒来，昨晚的一切——滂沱大雨，冒充新来的助手，在这栋大宅里享受温暖的晚餐和柔软的大床——仿佛都是一场梦（图5），“我可不想被拆穿露馅……”



她蹑手蹑脚地收拾起自己的背包，和跟随自己走遍欧洲大陆的同伴、宠物兔子胡迪妮（Houdini）。一边惊讶地张望屋里古典而精致的装潢，一边打算溜出这所大宅（图6）。



屋里一尘不染，每个细节都透露着主人不凡的品味，却又仿佛蒙上了一层淡淡的伤感，还有走廊和楼道处处可见的同一位女子的肖像画，都浸润着一股怀念与惆怅的味道——她是这房子的女主人吗？她身上发生了什么事（图7）？



探索大宅

1.在房间内点击右边笼内的兔子（Houdini），点击床边的背包（Backpack），拿到胡萝卜（Carrot）、水壶（Water Bottle）、小刀（Knife）、魔术书（Magic Tricks Book）和钱包（Wallet）。

2.左键点击物品栏中的水壶选中它，然后再点击床右侧床头柜上（在植物旁边，按空格键可以看到热点）的水瓶（Water）灌满水。在兔子上使用水壶和胡萝卜。

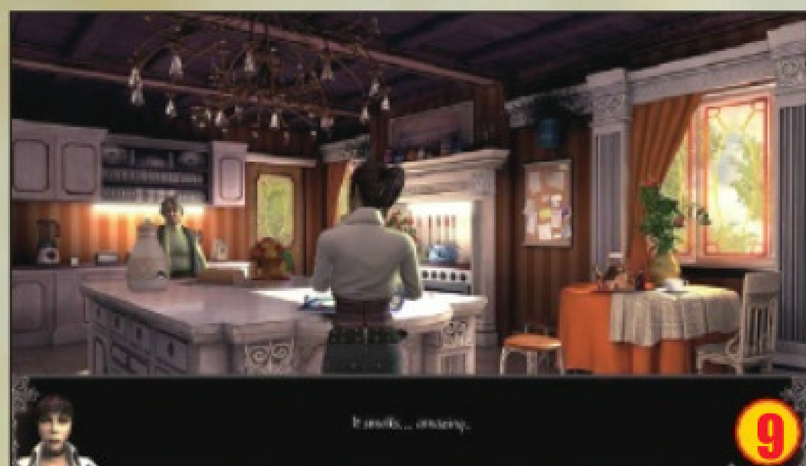
3.出房间的门后按空格键可以显示二楼每个热点位置，点击调查完所有的热点位置，包括右下角的博士的房间门，再下楼去方可触发遇见女管家的剧情。

“啊！萨曼莎小姐！我正打算去叫醒你吃早餐呢！”就在萨曼莎对着画像发呆的功夫，这栋房子的女管家道顿太太（Mrs Dalton）突然从厨房走了出来

（图8）。“你饿了吧？早餐已经准备好了！我做了煎鸡蛋、麦片粥，快来吃吧，凉了就不好了！”



萨曼莎只能乖乖跟着道顿太太走进厨房，不过很快她就无法抗拒眼前出现的美食，迫不及待地往嘴里塞各种食物。“呵呵，萨曼莎小姐，你可以慢点吃，不过昨晚你那又累又饿的样子真是怪心疼人的，我们这儿离牛津镇上坐最快的巴士还要半小时呢，再加上那种天气，难怪你那么狼狈了……对了，斯代尔博士给你留了便条。”（图9）



牛津镇？！我不是应该在往伦敦的方向吗？怎么跑这儿来了？不过，也有传闻说戴德拉斯协会最初就是在牛津创立的，这也许是命运的指引……很快这位喋喋不休的道顿太太马上打断了萨曼莎的走神。吃饭的功夫道顿太太告诉她，大卫·斯代尔博士是牛津大学教授、神经外科和脑外科专业世界级的专家，他与自己的好友兼同事、精神科专家西蒙博士（Dr. Simon Helborn）一起创建了这座“认知异常研究中心”，从脑部遭到损伤的病人入手深入研究人的大脑运行机制，取得了世界瞩目的成果。不过这位天赋异禀、事业如日中天、家有娇妻的科学家却早早遭遇了他人生最大的打击——三年前，在他与爱妻一起开车度假的途中发生了严重车祸，他的妻子当场死亡，他也被抛出车外，脸部被烧伤而留下了可怕的伤疤。事故令大卫受到沉重打击，他纠结于自己生存下来爱妻却惨死的结局自责不已，隐居在位于郊外山坡上的家中，一度在酒精中沉沦。深居简出一段时间后，他又开始潜心于研究，但他那被火焰烧毁的面容、怪异的面具、古怪的研究课题给人们提供了不少谈资，学校的人开始给他冠上“科学怪人”之名对他敬而远之。不过上周这位习惯独处的怪人却要求道顿太太帮他联系牛津大学学生部给他找一位学生做兼职助手，这令她也颇为不解。

“你不是医学部的学生吧？”道顿太太意外发现萨曼莎手腕上的纹身，以怀疑的语气问她。

“嗯……不……”

“那你是哪个学院的？学什么专业？”

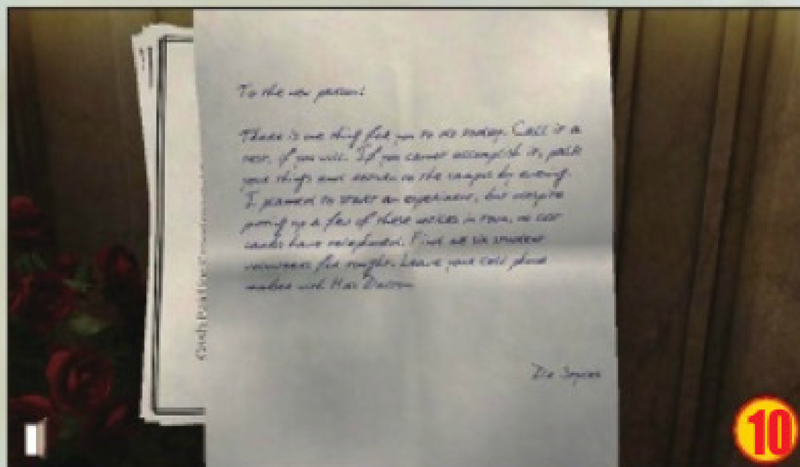
“是……英国文学（English Lit）。”

“啊，那你是圣埃德蒙学院（St Edmund Hall）的学生？最近这些搞文艺的学生真是越来越新潮了。大卫反复交待不要找医学部的学生，我看这次学生部推荐的人选倒是还算合适，除了这些……小纹身。”

“呃，道顿太太，学生部没有说……兼职助手工资是多少呢？”

“每周50英镑，你昨晚住的就是提供给你使用的房间，还有每顿饭——不管你在不在，我都会做你的份存放在冰箱里。你的工作也不会太为难，就是帮大卫整理文件、办些杂事之类。放心，他不要医学部的学生就是不想让助手参与实质研究，所以你的专业并不影响。看，这是他留的便条，里面应该有所交待吧。”

“看样子他们对我深信不疑……我的运气够好的话，也许真的能干好这个助手，一周50英镑的薪水太诱人了，我现在可是身无分文寸步难行哪。”萨曼莎寻思着，打开了便条（图10）。

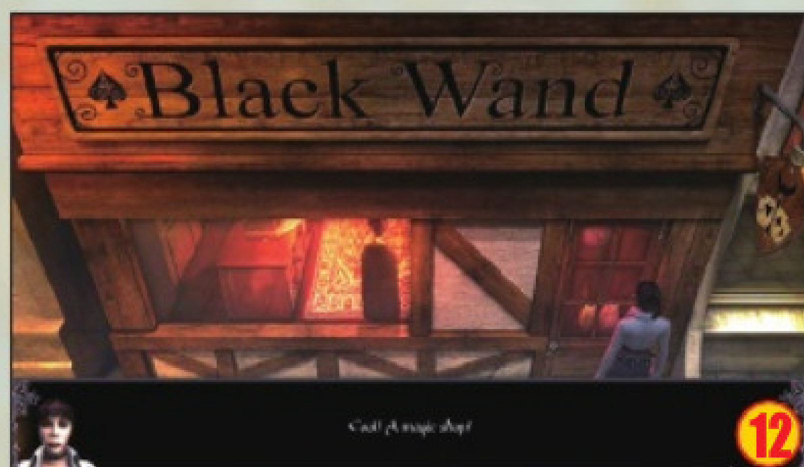


斯代尔博士的冷漠从文字中都能感受到，他直白地命令新来的助手在今晚实验开始前找来五个志愿参与实验的学生，否则就直接打包走人。也许是这命令的傲慢口气激起了萨曼莎的斗志。“这种任务对我来说当然不在话下了！我一定要试试这份工作！”

当天下午，萨曼莎正式将自己的身份“变更”成为博士助手、就读于圣埃德蒙学院英国文学专业的学生，带着从道顿太太那儿借来的手机，坐巴士到达了牛津镇（图11）。



不同于伦敦的繁华与现代，身处这座静谧庄严的古镇中心，萨曼莎感到自己仿佛穿越时空回到了17世纪。从始建于公元12世纪的钟楼（Carfax Tower）出发，她情不自禁地徜徉于镇上大块石料铺就的街道和两旁玲珑雅致的店铺之间。突然她意外发现——是的，没有看错，是一家其貌不扬、小巧幽暗的魔术道具专卖店（Black Wand）！（图12）



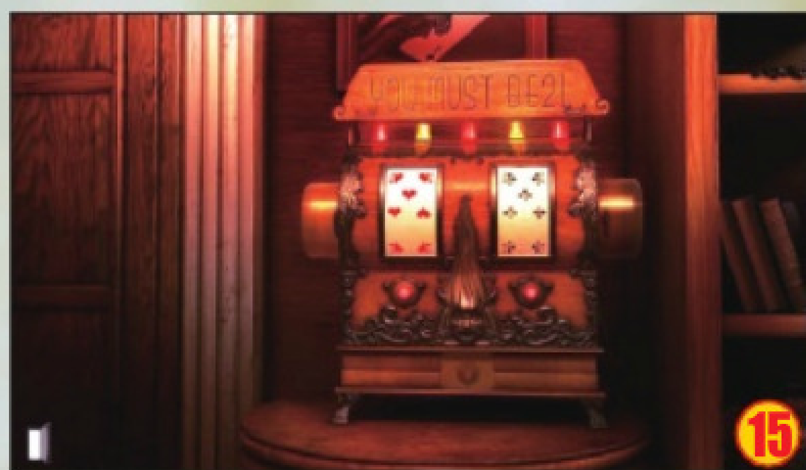
萨曼莎兴奋地走进店内，这儿真是魔术师的宝库，从布景到彩桌，各种道具玲琅满目（图13）。店老板好像也是



个魔术师（下页图14），最重要的是，她在店内摆设的一个道具机上（下页图15）发现了一种特殊的印记，这印记应该就是神秘的戴德拉斯协会的徽标！

于是她兴奋地拉住老板就问：“这





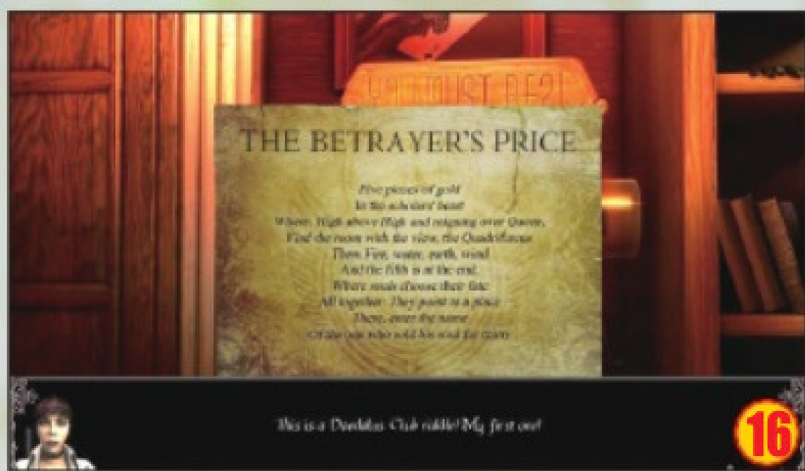
儿就是戴德拉斯协会的创立地点没错吧？那个机器就是传说中的‘戴德拉斯谜题盒’吗？如果我解开了这盒子上的谜题，是不是就能申请加入戴德拉斯协会了？哪怕是让我看一眼世界最顶尖的魔术师协会的大本营也行啊！”

老板——自称梅菲斯特（Mephistopheles）的魔术师眼中瞥过一丝惊讶而不屑的眼神，“小姐，你想买些什么？是这个道具气球吗？”他信手拿起萨曼莎手边的一个球，双手飞快一换位置，掌中的球不翼而飞。“嗯……不过这个球好像有点害怕，瞧，它都被你的问题吓跑了。”

“是吗？虽然我看上去与这儿格格不入，但我却是最擅长使用道具的街头魔术师，它实在无需躲着我呢。”萨曼莎冲梅菲斯特狡黠地一笑，敏捷地伸手从他肩头一晃，取出了被藏起来的小球。“梅菲斯特先生，去年夏天我在意大利和老斯卡尔佩里（Scarpelli）合作演出了一个月，他和我谈了很多关于戴德拉斯协会的事……神秘的世界最顶尖魔术师俱乐部，在欧洲许多和魔术有渊源的地方，有心的人都可以发现他们设置的一些谜题盒或者谜语，只要你是个真正的聪颖并热爱魔术的魔术师，能解开那些重重的谜题，并设计出一个成功的入场魔术，你就能加入戴德拉斯——如果这就是那个谜题盒的话，我想你也应该给个机会让我试试。”

梅菲斯特透过萨曼莎诚恳的表情挖掘着她的心意，不过他很快笑了：“小姐，原来你也认识斯卡尔佩里那个满头红发浑身蒜味的老家伙。当然了，你要是有兴趣，可以好好琢磨那个谜题盒，我的店随时欢迎像你这样美丽的魔术师……”

萨曼莎开始仔细观察起了那个古老的盒子，上面写着“得到21”，难道说这是“21点谜题”？！通过操纵扑克牌得到21点对于她这个魔术师来说真是小菜一碟！萨曼莎很快就成功打开了“21点谜题盒”——也许是前人们都没想到大名鼎鼎的戴德拉斯谜题竟然如此直白和简单吧——盒子里躺着的是一张发黄的羊皮纸：“世界之巅……古老的学院中心……命运的场所……这些咒语一样的文字到底是什么意思？”（图16）



21点谜题盒谜题之一

1.随意按下机器上左侧或者右侧的按钮，当出现有10或者A的牌时，按另一侧的按钮切换另一张牌，直到出现另一张A或10为止，当按出10和A两张牌时，萨曼莎会说“成功了”（That did it!），点击机器右边把手会拿到羊皮纸。

2.纸上提示“世界之巅”，与老板对话，回到牛津镇广场，点击调查钟楼前面的牌子（Carfax Tower Plaque），点击钟楼的门爬上钟楼，点击门把它关上，在门后发现一个红色盒子（Red Box）（图17）。

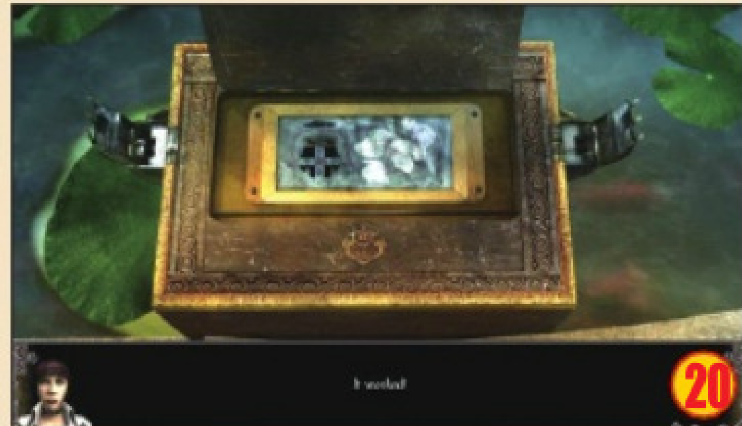


单击物品栏里的火柴（Daedalus Club Matches）装备上它，再点击红盒子把它打开（图18）。得到一张纸片。

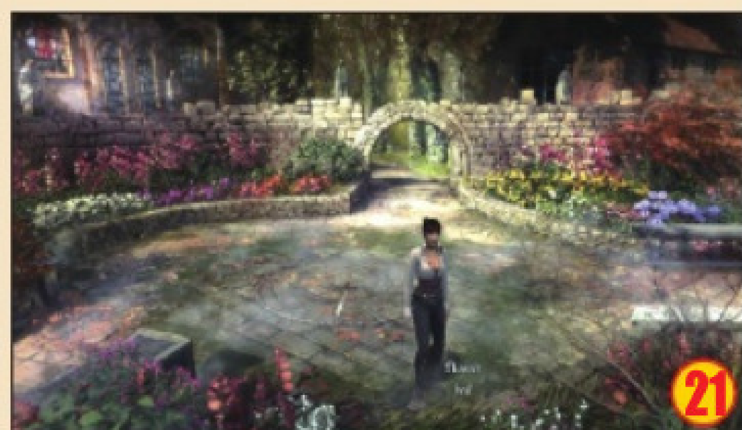
3.根据纸上提示的“古老的学院中心”，点击地图到基督大教堂（Christ Church Cathedral），在入口附近水池上发现第二个盒子（图19）。点击盒子打开它，右击盒子边上的水面取得一点水滴，再点击两次盒子，把上面覆盖的纸打湿（图20）。点击出现的图案后得到另一片纸片。

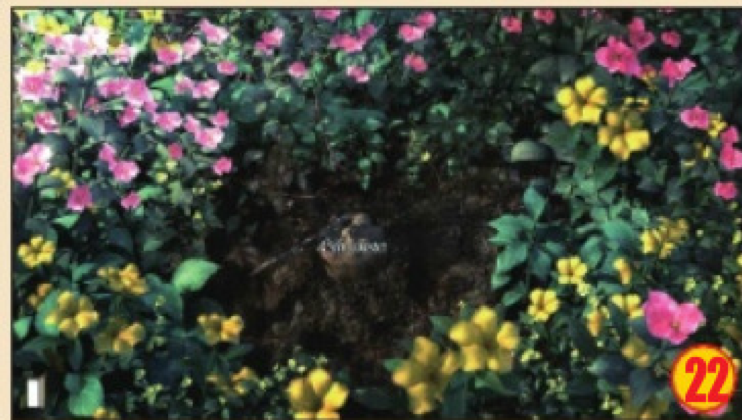






4.退出盒子界面，继续往右进入教堂花园（Christ Church College Gardens），点击调查画面右下角的花床（图21）。多点击几下提示泥土松软、发现小旗子，接着点击挖开泥土，得到啤酒杯垫（Beer Coaster）（图22）。



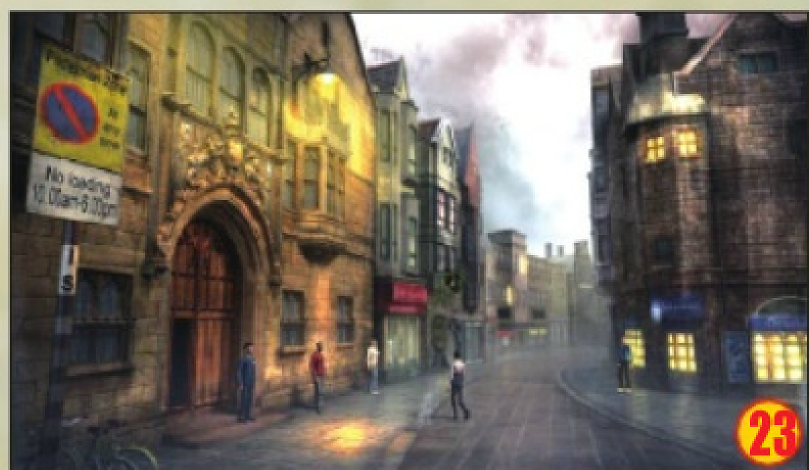


循着谜题中对地点的隐约指引，萨曼莎发现在很多不起眼的小地方都隐藏着戴德拉斯俱乐部的盾形纹章（coat of arms）标识——这个魔术师俱乐部真





是充满了谜一般的刺激！不过一路追到大教堂，她发现一时也难以琢磨到下一个地点了——毕竟自己只是这个千年古镇的新来客，眼下，先保住她在这个古镇的饭碗要紧！萨曼莎只得硬着头皮去学院的门口找学生搭讪——这么高的报酬，只是参加一个实验，应该没那么难吧？！（图23）



谁知事情远不如她想象般简单。许多学生听到“斯代尔博士”这个名字就对她避之不及：“嗯？你不是在开玩笑？看你的样子挺潮，怎么给那种怪人打工？！”萨曼莎简直被弄糊涂了，这个斯代尔博士到底做了什么？“我说美女，你别杵在这儿了，这个楼里的学生都不会傻到给斯代尔博士的实验当志愿者的！”一个男生说罢转身离去，萨曼莎正一头雾水，突然瞥见从他衣袋中掉出一张纸——“圣埃德蒙学院广场新生派对”——哼，虽然不知道这些莫名其妙的反应是什么缘由，既然这个学院的学生都不愿意的话，何不去试试新生呢？他们都像自己一样，初来乍到，根本没搞清楚状况……（图24）



想到这儿，她马上按地址找到圣埃德蒙学院，果然，学院门前广场上的新生派对刚刚结束，只留下几个可能不怎么忙的学生在闲逛或者闲聊——这些人真是最佳目标了。

“嘿！你是美国人？我刚才听到你说话——和女朋友吵架啦？”她首先瞄上一个憨憨的男孩，看着他在走廊和一个女孩争执，萨曼莎赶紧借机上去搭讪（图25）。不过这男孩可不像外表那



么老实：原来他偷拍人家学生会副主席的照片露了馅，相片相机都被拿走，还被对方臭骂了一顿，正在发愁呢！“嗯……如果我能有办法把相片要回来，这个叫哈维（Harvey Kinderman）的家伙就欠我情，也许就会答应做试验志愿者了……”萨曼莎暗自寻思。“你放心！我也是新生，看在我们都是美国人的份上，我会替你想办法的！”

她转身正要去走廊，看到另一个成熟女孩慵懒地躺在椅子上晒太阳——看样子她真够闲的，刚入学就有空做日光浴！“嗨，美女！你可真悠闲！”

“啊！虽然很高兴有人和我聊天，不过你挡住我视线了……稍稍站过来点！”

敢情她不是在闭上眼睛晒太阳？原来这位来自欧洲富商家庭的海伦娜（Helena）纯粹是来大学打发时间的——帅哥就是她最大的爱好了，不过圣埃德蒙学院一年级头号忧郁帅哥查尔斯（Charles Ettington）似乎并不买她的账，对现在的海伦娜来说，接近并征服查尔斯就是她的头号大事了。不过这会儿她只能躺在椅子上远远窥看那位帅哥，怎么施展自己的魅力都不奏效，她还真是很郁闷呢。但萨曼莎心里倒是在盘算着，不如去试试接近那位帅哥——如果能说服他加入实验，再拉海伦娜加入就十分简单了，岂不是一石二鸟？！

寻找志愿者1

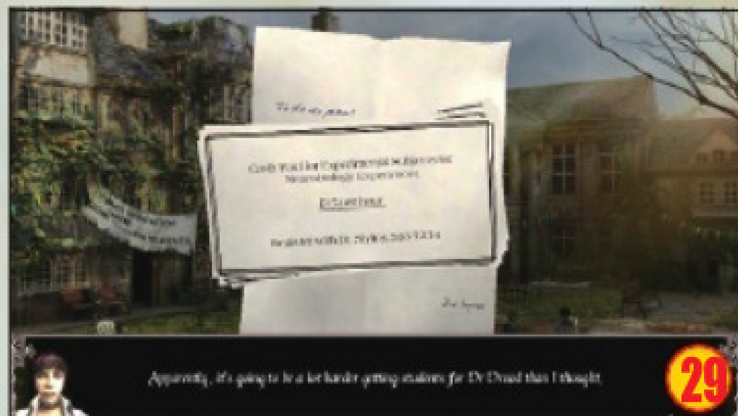
1.与哈维对话选择完所有选项后可以得到空白卡带（Spare catridge）。鼠标移动到丽莎（Lisa）上变成一个魔术棒即表示可以对她使用魔术。在魔术手册（Magick Book）中选择“凭空消失戏法”（Up In Smoke trick）。（图26）

2.戏法具体操作是：在左袖子（Left sleeve）放入（Load）空白卡带（Spare catridge）。拖动（Palm）丽莎的卡带（Lisa's catridge）到右手（Right hand）。拖动（Palm）空白卡带（Spare catridge）到左手（Left hand）。拖动（Palm）丽莎的卡带（Lisa's catridge）也到左手（Left hand）。然后点击“混淆视听”（Missdirect）。移动（Move）空白卡带（Spare catridge）到右手上（Right hand）。拖动（Palm）丽莎的卡带（Lisa's catridge）到左边袖子（sleeve）。结束后点击完成，魔术开始进行。萨曼莎借口取得丽莎手中的卡带，将之与空白卡带掉包，烧掉空白卡带，骗过了丽莎（图27），哈维加入实验。





3.与坐在长椅上的查尔斯对话完，点击调查他旁边的书和信（Letter and Book）再与他对话，完毕后对他使用“邮件掉包”魔术（Omnious mailbag trick）。具体操作是：点击“混淆视听”（Missdirect）。拖动（Palm）信件放到左手（Left hand）。拖动（Palm）信件到左边袖子（Left sleeve）。结束后点击完成，魔术开始进行。萨曼莎取得查尔斯的信（Charles' letter），点击地图回到牛津镇广场（Oxford's Town Center），单击物品栏里的信件选中它，再点击右下角街上下水道冒出蒸汽的地方（Steam vent）（下页图28），用蒸汽化开信件，点击查看信件特别是后面那张纸。再单击物品栏里斯代尔博士实验志愿者的邀请函（Invitation）装备物品，点击信件把邀请函加进去（下页图29），然后自动封好信件还给查尔斯。查尔斯看到

信中的邀请函后会同意加入实验，之后和海伦娜对话她也加入。

想不到哈维是个偷拍狂，而查尔斯则是个忧郁的恋母男孩，“老江湖”萨曼莎只是随便用点小技法，就成功搞定了哈维和海伦娜的烦恼——虽然她也知道自己用了不光明的手段，不过一切都是为了一场科学实验，无伤大雅啦！这下已经有3个志愿者了，再找来一个，加上自己，就够5个人啦！萨曼莎环顾四周，看看还有没有可以拉入实验的“羔羊”，她注意到广场的角落里，一个不起眼的姑娘坐在长椅上读书。这个看上去瘦弱又不合群的女孩令她产生了同病相怜的感觉。她借口打电话和这个叫安琪拉（Angela Mullholand）的女孩搭起了话（图30），她来自偏远的苏格兰



小岛，想必也是由于自己奇特的口音所以不得不形单影只吧。不过安琪拉倒是很想得开，她说自己只是对医学很感兴趣，经过努力拿到奖学金，来到牛津，经过几次换专业的考试才成功换到护理学专业，也算是离医学近了一步。“其实这都是命运的安排，我只是服从于命运……”

寻找志愿者2

1.与安琪拉对话完所有选项，点击调查边上的投币电话（Payphone）。单击物品栏里的手机（Cellphone）装备上，再点击投币电话上的号码（Phone number）把它记下来。

2.退出投币电话界面，再使用自己的手机，点击手机屏幕上的菜单（Menu）—选项（Options）—静音（Mute）。退出界面点击安琪拉对她使用“通灵电话”魔术（Telephone Psychic trick）。具体操作为：拖动（Palm）手机（Cellphone）到左手（Left hand）。点击“混淆视听”（Missdirect）。点击“隔空操纵”（Manipulate）。拖动（Palm）手机（Cellphone）到左手袖子（Left sleeve）。结束后点击完成，魔术开始进行。手机自动打电话到投币电话上，萨曼莎假装接电话，劝说安琪拉也加入实验。

对于安琪拉这个乖乖女来说，一听说是知名神经外科专家的实验，她简直是求之不得，这下志愿者全部找齐了，选择新生果然是正确的！萨曼莎来不及整理这一天接踵而来的意外惊喜，手机在这时恰到好处地响起：“是新助手吧？现在立刻回研究中心。我要马上见到你。”

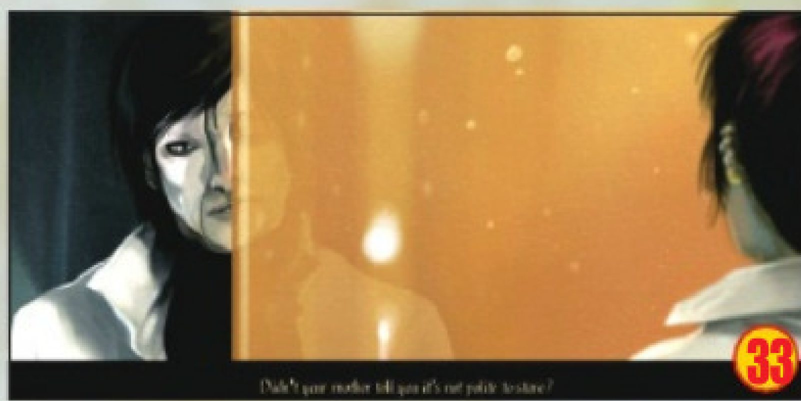
“呃？”萨曼莎过了几秒才反应过来，这边斯代尔博士已经挂线，这位博士真是名不虚传的怪人！好吧，已经迈出第一步了，只能走下去了！如果这位博士真的是科学怪人，那我会飞快地溜走，就像无数次在街头演出遇到找碴的混混那样溜走，我可是“身经百战”的魔术师！一边给自己鼓劲，萨曼莎一边回到了那栋让她觉得有些阴暗瘆人的大宅（图31）。



她一步步走下楼梯，走进位于屋子地下室的实验室——巨大而不知名的仪器，一排排脑部组织标本，这儿充满着斯代尔博士身上独有的那种冰冷的气息……（图32）



突然，透过巨大的实验玻璃水槽上自己的投影，她仿佛看到了什么——是什么？她直勾勾地盯着玻璃想要看清楚——很快她看到了一张冷酷、坚毅的脸，和那张脸上一张银色的可怖的面具（图33）。想不到传闻中的斯代尔博士是这么的年轻和……充满着莫名的魅力……



“你都是这样直勾勾地盯着别人看的吗？”虽然这么说，其实斯代尔博士的眼中完全没有不满的神情，倒不如说他还有几分兴趣地看着这个脸上写满坚强和倔强的女孩。“你迟到了。进来还没敲门。”

“我……我忘了。我是萨曼莎，嗯，圣埃德蒙学院英国文学专业……”

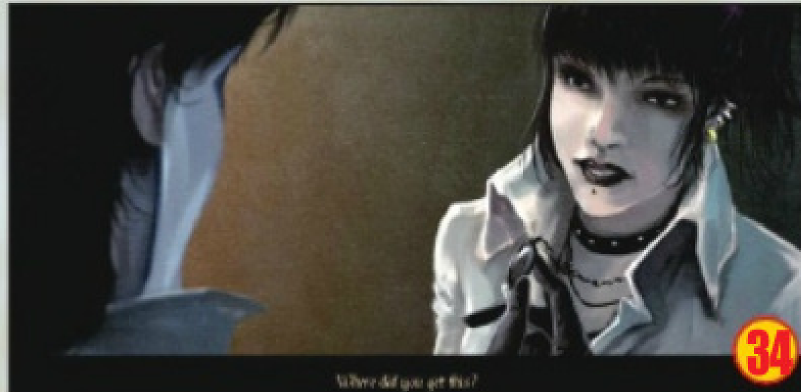
“这真是个烂专业。”

“那可真不好意思！”

“等等！你过来……你戴的这个项链——哪儿来的？”斯代尔博士的语气突然变得有些微激动。

“在利物浦一个旧货摊上买的，怎么？”

“会那么巧吗？它……和我母亲最爱的项链一模一样，不过在她去世的时候和其他遗物一起都捐了……”（图34）



不过，他似乎为自己突如其来充满回忆和伤感的语气感到羞涩，下一刻马上恢复了平静，转过身去对萨曼莎下了





一连串指令："今晚9点，将所有志愿者集中到主实验室，你事先准备好实验须知和说明，实验前半小时发给志愿者签名，我9点整过来开始实验。我的时间很宝贵，今后你就按照我的时间表行动，不允许再迟到。"

当晚9点，因为各种原因、使用各种方式被集中到这儿的5个人，开始躺在试验台上接受脑电波实验——斯代尔博士用仪器释放出让人深度放松的声波，当志愿者们在逐渐放松的情况下在他们耳边喃喃念出既定的模拟情景，让他们一边尽量逼真地想象出这个模拟的情景，一边不知不觉地进入深度睡眠。与此同时他用仪器记录下几个人脑部活动的全部数据以进行脑部活动分析与对比，而从中分析人类的集中意识对物理环境的影响是他最终的研究目的（图35）。



"你现在十分地放松，你觉得身体很轻盈，轻到飘在半空，仿佛触到了天空——你现在睁开眼了，空气有点凉，夹杂着青草的味道，夜已降临，路灯亮起，你此刻站在了牛津镇豪斯帕斯运动场（Horspath Track）上，灯光有些暗，前方的视野有些模糊，你在空无一人的红色塑胶跑道上开始慢慢起跑……"

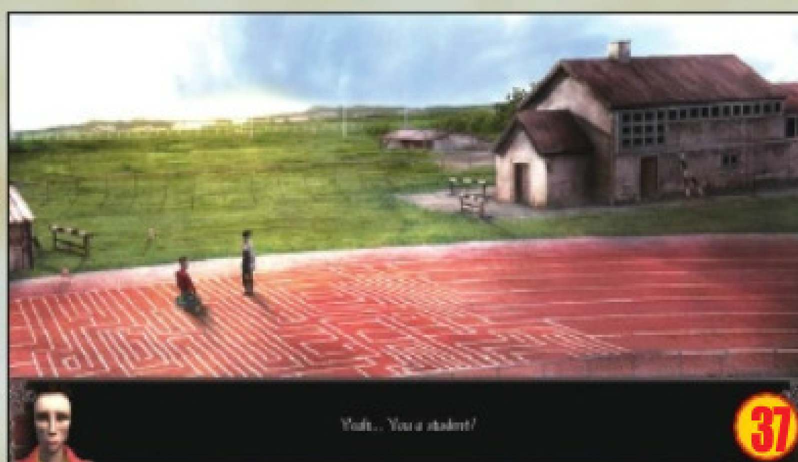
耳边斯代尔博士低沉的声音渐渐远去，萨曼莎感到眼皮很沉，意识越来越模糊——等她再次清醒的时候，发现自己睡了一个沉沉的好觉。这种实验做起来还真轻松！她爬起床来，下楼去吃道顿太太准备的美味早餐，"亲爱的，真高兴看到你接受了这份工作，你知道大卫他……那次事故以后，他变得越来越不爱与人交往，看样子你和他相处得还不错。"

餐桌上的报纸头版大大的"超自然现象"几个字吸引了她的注意："运动场跑道上一夜之间出现怪异图案，是恶作剧还是超自然？运动场管理员作为唯一目击者受到极大惊吓！"（图36）她倒吸一口气，再次仔细看了下运动场



的名字——豪斯帕斯运动场——这不是他们昨天实验中所"假想"的那个地方吗？！不管是不是巧合，这事儿也太蹊跷了！她当即从椅子上跳起来，她要去这个运动场现场看看！

狂热的探访者们刚刚离开，此时豪斯帕斯运动场的跑道上空荡荡的，地面上白色的迷宫状图案面积足有十平米大，在一边慢腾腾地用清洁剂清理图案的人好像就是报纸上出现的目击者管理员（图37）。不过萨曼莎靠近点就发



现这个戴着耳机自顾自擦地的人表情呆滞，动作迟缓，好像极其疲惫，难道他真像报纸上说的，被吓傻了？

"嗨！你还好吗？要帮忙吗？"

"你和那群吵吵闹闹的学生一伙的吗？不要问我任何问题了，你们爱怎么说怎么说好了，反正我是不会再开口了。"

"你误会了！我在边上看到他们自以为是地逼问你的样子，我和他们不是一起的，我只是看你情绪低落，想问候你一下。"

"啊，是吗……谢谢……"

交谈中管理员艾迪逐渐打消了敌意，虽然别人都说他在说谎，但是他还是给萨曼莎再次讲述了昨晚的经过：戴着耳机听着摇滚乐的他正在跑道上补画分道线，根本没发觉身后的变化是如何而起——当他发觉身后呼啸的风声已经盖过了耳中的音乐声时，一团仿佛有生命般的灰雾从他身后席卷而来，就像小型龙卷风一般，瞬间他就被卷入了这股灰雾的中心，眼前漆黑，耳边啸啸，惊恐中他无法呼吸，只好在地上摸索着爬出跑道，爬上运动场中间的草场，等他再次回头时，那恐怖的灰雾如同它无声无息地出现一般，毫无征兆地消失了。在这噩梦般的5分钟里，它在地面上留下这个巨大的迷宫线条构图。"我觉得……这简直和麦田怪圈（Crop Circle）一样，谁也没有见过麦田怪圈诞生的瞬间，但是我见证了这个'跑道怪圈'的诞生！这团'龙卷风'只可能是外星人制造的！"

但萨曼莎可不这么想！在一团迷雾中制造出普通人认为是神迹的幻象——如果有足够的时间和合适的道具就可能做到，这只能是魔术师的力量！难道这儿隐居着如此的高人，一手策划了这场魔术？！

她告别了艾迪，想到魔术道具商店去找老板打听打听，不过走在古老的街道上，她边在脑中思索着进行这场魔术的可能性，边不知不觉地走进了街边的"风狗"酒吧（Windy Dog Pub）（图38）。



酒吧里一个造型奇特的银色号角一下就吸引了她的注意，不知为何她很想吹吹看这个号角！好心的老板倒是很体谅她的心情，给了她号角的吹嘴（Mouthpiece），趴在大号角上吹一下还真费劲（图39）！



"作为我的店里第一个吹响号角的女孩儿，我送你一张明信片当纪念吧！纪念你这股不顾及淑女形象的勇气！哈哈哈！"老板和酒客们被萨曼莎吹出的怪调号角声逗得大笑，她自己倒是不以为然。不过明信片上"古老的学院中心"这上几个字很快吸引了她的注意——这不是自

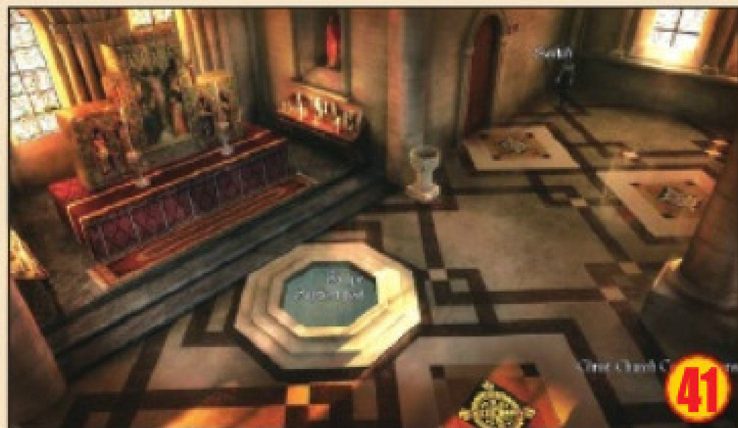
己在戴德拉斯谜题盒里得到的那张羊皮纸上曾经出现过的词语吗（图40）？明



信片的背景是牛津古镇上的基督大教堂（Christ Church Cathedral），她生怕错过一点关于戴德拉斯的线索，赶紧谢过老板，奔教堂而去。

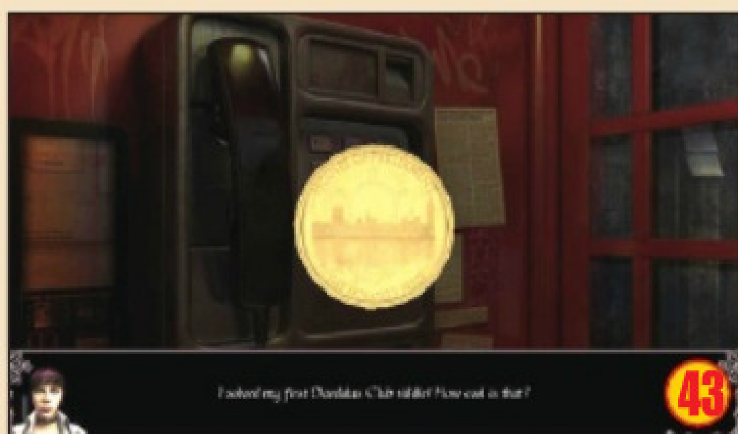
大教堂的谜题

1.进入教堂（Christ Church Cathedral Nave）和讲解员对话完所有选项后，走近祭坛（Altar），点击打开右侧墙上的机关（Switch）（图41），点击水池中的小包得到一张提示纸片（Piece of Ideogram）。

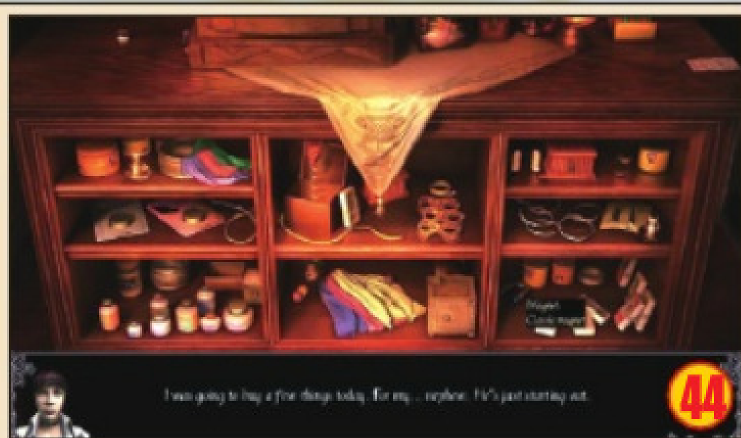


2.回到牛津镇广场，在物品栏中点击四张得到的提示纸片，在出现的小游戏界面中将他们拼起来。然后点击钟楼右边的电话亭（Phone Booth）进去，点击电话拿起话筒（图42），按下数字58327，提示你解开了谜题，得到一枚纪念币（Token）（图43）。





3.去魔术道具店（Black Wand）与梅菲斯特对话，对话完所有选项后，点击店中的魔术道具架子，分别购买磁铁（Magnet）、快干胶水（Spirit Gum）、假声制造器（Noise Maker Remote）、假手指模型（Fake Thumb）、假血液（Fake Blood）（图44）。



跑了一趟大教堂，虽然有了意外的收获，不过看来这第一个谜题盒的谜团也就此告一段落，接下来应该去哪里找下一个谜题呢？但线索都是偶然出现的，萨曼莎觉得自己到目前为止的运气都很不错，眼下还是先去魔术道具店，问问昨晚的怪事再说吧。她走进店门，和梅菲斯特简单打个招呼就单刀直入地问：“在这个牛津镇上，是不是真的存在十分厉害、厉害到可以制造出幻象的魔术师？他们一定是戴德拉斯协会的吧？！昨晚的怪事难道就是传说中的入场魔术？还有你，梅菲斯特，你肯定也是戴德拉斯的人吧？！”

“嘘——嘘！小姐，我看你对戴德拉斯的了解真的不够。协会的最高规则就是——保密！在任何活动中大家都是另取艺名，以面具示人，任何人不得打探、透露协会成员的真实身份，如果泄密，代价就是——被挖出双眼，叫他再也看不到任何东西！”

不过梅菲斯特显然和戴德拉斯是有着千丝万缕的联系，虽然不能提及任何协会成员信息，但他也提醒萨曼莎，一些世人皆知的知名魔术和怪事其实也是戴德拉斯成员的杰作。比如让自由女神像失踪半小时的那场著名表演，再比如一位魔术师曾将蒂芙尼珠宝店橱窗中的钻石盗走，再让它在苏格兰场负责侦破此案的探长的茶杯中出现——至于这一切是不是一场魔术，就只能萨曼莎自己判断了。

但萨曼莎在梅菲斯特这儿也有了意外收获——在梅菲斯特的提醒下她再度解开了21点谜题盒，并且从中又得到一个新的谜题线索！眼前的谜题还真是接踵而至！她怀着兴奋与疑惑的心情琢磨了一整天，差点忘了今晚还得继续实验——首先她得去见见自己找来的志愿者们，他们肯定也是满腹疑云！

果然，一见面，他们就开始七嘴八舌地议论，甚至说会不会是古怪的斯代尔博士有什么异能，利用他们制造超自然现象（图45）！“当然不是！他是



严肃的科学家，不会是做这种无聊事情的！”萨曼莎也不知为什么突然要为这个怪人说话。不过一心崇敬医学教授的安琪拉也力挺斯代尔博士的无辜，一番争议过后，大家同意这可能是个巧合，但萨曼莎也暗暗觉得自己对博士了解甚少，也许也需要做点功课了！

整理文件以及打听实验背景任务

1.进入地下室，点击主实验室（Main Lab）进入，点击桌上的纸条（Note of Instruction）看到整理文件和送实验文件给神经生物学系（Neurobiology Department）的任务说明（图46）。





2.点击实验室门的右侧，图片右上角的文件柜（File Cabinet）开始整理文件（图47）。依次点击所有的抽屉，看到两篇论文，得到要送的实验文件（Delivery Report）、收据（Receipt）、神经生物学系的通讯录（Phone List）。



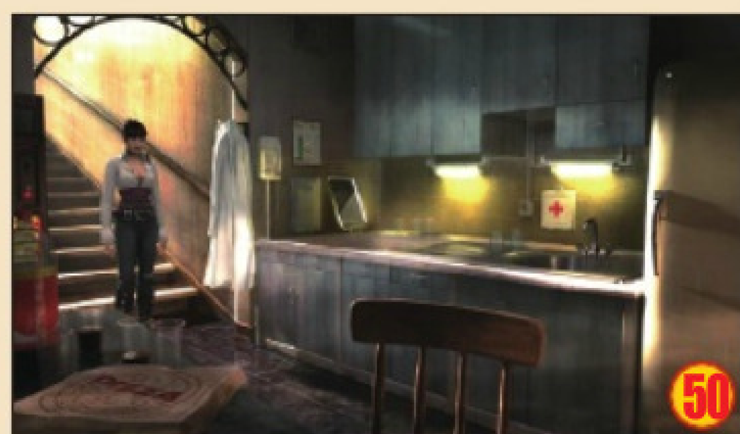
3.点击地图到位于拉德克利夫医疗中心（Redcliff Infirmary）的生物神经学系，进入左边办公室（Susan’s Office）与苏珊对话（图48），把物品栏中的收据给她。





4.和苏珊对话完后进入海德利的办公室（Mr Headley’s Office）和他对话（图49）。想找他要斯代尔博士的详细实验计划（Experiment Plan）但被拒绝。

5.离开海德利的办公室后与苏珊对话，提示说她将存放资料的抽屉钥匙放在桌上了。再点击苏珊提示说要先准备道具（Fake Thumb）才能对苏珊使用魔术。离开办公室进入右边的（Staff Kitchen）（图50），点击墙上的医药盒（Medkit）将它藏起来。



6.回苏珊办公室，在魔术手册（Magick Book）中选择“无底杯”戏法对苏珊使用（The Bottomless Cup），偷得她放在杯中的抽屉钥匙。

7.在物品栏里点击将快干胶水和假手指模型还有假血液组合起来做成假的流血的手指，在魔术手册（Magick Book）中选择“迅速受伤-迅速自愈”戏法（The Super Gross-out,Self-healing Wound）对苏珊使用。再点击苏珊桌上右侧的裁纸刀（Letter Opener）假装割伤了手。趁她离开时用钥匙打开资料抽屉（Filing Cabinet），取得试验计划。点击试验计划再点击复印机将计划书复印一份，得到复印件。

8.点击地图上的图书馆（Library），在入口处提示没有学生卡进不去。点击靠近入口座位上的海伦娜叫她与她对话（图51）。得知



她因为嫌原来学生卡上的照片太难看就重办了一张，并拿出了两张卡。等海伦娜回去座位以后，在魔术手册（Magick Book）中选择“失而复得”戏法（The Destroyed and Restored Ring Trick），点击入口上方的碎纸机（Paper Shredder）使用戏法。具体操作是：拖动（Palm）假声制造器（Noisemaker Remote）放到左手（Left Hand），点击把海伦娜的旧学生卡（Helena’s old ID card）放到右手（Right Hand），点击右边的“隔空操纵”（Manipulate），点击“混淆视听”（Missdirect），再点击左边的“隔空操纵”（Manipulate）。将旧学生卡拖到右边衣袖（Right Sleeve）。结束后点击完成，魔术开始进行。萨曼莎成功制造假象让海伦娜以为旧学生卡已被丢入碎纸机，使用海伦娜的学生卡进入了图书馆。

9.进入图书馆点击右侧的一排电脑，在搜索栏中输入斯代尔博士（David Styles）查找他的信息。点击左侧的文章查看，看到车祸信息（图52）。



10.离开图书馆回到牛津镇广场，点击和电话亭边卖花的妇人对话买花。回到研究中心，下到实验室，点击主实验室桌上，雕像边的花瓶，使用买的花将它插进去。再回到文件柜，在物品栏里点击通讯录和慰问卡片对比签名，发现斯代尔博士工作上的敌人是同系的林克威乐（Abram Linkweller）。

整个上午，萨曼莎从牛津校图书馆、神经生物学系打探了一圈，试图找找斯代尔博士是否有不为人知的老底。但人人都承认，他是一位勤奋、天才的怪人科学家。从斯代尔博士在神经生物学系的老上司海德利先生这儿，萨曼莎更是详细听闻了斯代尔博士的昔日荣光——人品、声望、才学都无可挑剔的天才，但是车祸后，天才近乎自暴自弃地让自己无限辉煌的人生从此走上另一条轨道，是那场车祸和阴阳两隔的爱情彻底改变了这个曾经幽默、充满活力、魅力四射的男人……想想她在图书馆电脑上查阅到的这场惨烈车祸的报道，还有事故过后照片上斯代尔博士那绝望的眼神，更是让萨曼莎心底深处升腾起一股酸楚。那是她心底最深的伤疤——7岁时，外婆就告诉她是“车祸”这个怪兽夺走了她的双亲，年幼的萨曼莎不懂。她只会一次次从外婆家逃走，跑回自己家等待父母归来，直到自己昔日的家成为无人照看的废墟、最后被推倒出售，她的外婆也在悲伤中病故，幼小的萨曼莎在孤儿寄养中心度过了自己的童年，直到去年她还在接受寄养中心寄来的微薄的生活补助金……

摇摇头，萨曼莎强行抑制住自己夺眶的泪水，她再次将童年锁入心底，她要去告诉参加实验的学生们，他们正在和一位天才的坚强的科学家进行一场再正常不过的科学实验，任何对斯代尔博士人品的怀疑简直是对他的侮辱……（图53）



另一边，晚上工作白天睡觉的大卫·斯代尔博士正在他的床上突然惊醒——因为他恍惚中好像感觉自己的爱妻就在身旁，他似乎还感受到了她的体温……（下页图54）



劳拉（Laura）……是他最深的爱和最深的痛，他无数次地诅咒自己在事故中独活，但是他也无数次在梦中见到温柔劝慰他的妻子——长期研究脑神经外科和神经生物学的他，似乎敏锐地感受到自己的身边多了一丝若有若无的气息，他宁愿相信这是劳拉以另一种形态守候在他的身旁，带着这份找到与亡妻沟通的方法的期盼，他才重新开始投入自己的研究，因为他的愿望只是希望自己能证明，劳拉她没有消失，劳拉她还在身边……

刚才又是那种亦真亦幻的感觉，何时自己才能弄清楚这一切呢？他叹了口气，起床冲了个凉，和道顿太太打了个招呼，胡乱扒了几口早餐，又开始了工作。

完成第一次自我实验

1.下楼和道顿太太对话后，下至实验室，这时有人按门铃。再次上楼发现有人送包裹，点击包裹（Package）提示说这是对话发生器（Dialogue Generator）。再次下到实验室，进入左侧的秘密实验室（Private Lab），点击调查上方的实验进度板和左侧的仪器（RNG）（图55）。





2.点击走近左侧工作台，查看桌面上的信件和书。分别查看有书签的各个章节，退出界面点击仪器（RNG Machine）（图56），再点击右边的工作台（Work Counter）两次打开开关开始操作。

3. 调整工作台上每个序号的数据（图57），将0号调到99，1–26号调



到%，其他调为00。数据正确后会出现提示并退出界面。按下工作台上的红色按钮启动仪器。中间的字母行变成空白，表示仪器已调试好。

4.点击查看右下角的电脑，查看图片和录像资料，得知身边的超自然现象和研究缘由。再点击左侧酒类调查（Wine Steward），输入红酒（Red Wine）、1972年、干红（Dry Wine）和法国卢瓦耳（Loire Region），得到三种酒类。离开实验室，点击地下室后方的酒架（Wine Rack）（图58），然后点击取得一瓶酒。



5. 上楼到右边的起居室（Parlor），查看电脑右边纸盒里的照片（图59）。取得一张照片。上





楼到自己的房间，点击进入左侧衣橱（Closet）（图60），查看挂着的劳拉的衣物，调查抽屉打开最下层取得劳拉的浴衣（Swimsuit）。走近房间内的浴室，点击打开镜子右侧的浴室柜，取得紫色浴液（Purple Shampoo）。下楼到厨房右侧的饭厅（Dinning Hall），点击左侧的唱片柜，先点击下方的音响，再点击中间放着的绿色唱片（CD）（图61）。





6.回到地下秘密实验室，点击中间的巨大仪器，按下控制键（Tank Controls）。将紫色浴液放入仪器，再点击CD按钮（图62）放入CD，点击打开仪器舱（Open the Tank）。点仪器进入，开始实验。

终于收到了研究神经交互学的罗姆斯金教授（Ramusskin）寄来的实验仪器！大卫十分兴奋，马上开始设计实验——这台仪器能捕捉空气中的异常电子流，将之与自己开发的意识强化实验舱相连接的话——简言之，按照大卫的理论，通过再现劳拉生前常用的物品和熟悉的场景，最大限度地重现他们两人某种共同的记忆场景，加强自己对劳拉的记忆与意识，从而强化劳拉的存在和力量。如果这种神经电波的相互影响强烈到一定程度，将有可能通过罗姆斯金的“对话发生器”（即RNG）留下某种讯息——也就是说，这些实验存在让他与劳拉实现交流的可能！

他不断地回想着他们新婚不久，到湖畔小屋度假的那个夜晚——两人都喜欢的音乐，两人都偏爱的红酒，闻着爱人秀发的芬芳，他们在水中嬉闹欢笑，紧紧相偎……大卫躺着实验舱中，口中是红酒的醇厚，闻到的是熟悉的幽香，往日的甜蜜仿佛就在眼前重演，他拼命地回忆起一点一滴，他简直是想用这种

努力唤回爱人并没有消失的证据……（图63）



很快，他进入了仿佛是幻象又是梦境的世界，一切和往日一样，爱人就在眼前——不过在梦境结束之前，他好像听到劳拉在耳边呢喃：“蓝色砖块……事故的汽车”，很快，他就按设定的时间醒来，爬出实验舱，无意中抬头一看——眼前本来空白的RNG仪器上竟然真真切切地多了两个字母“I”和“M”！！

调查事故

1.回到起居室（Parlor），重新查看纸盒里的照片，找到背景是蓝色砖块的一张（图64）。

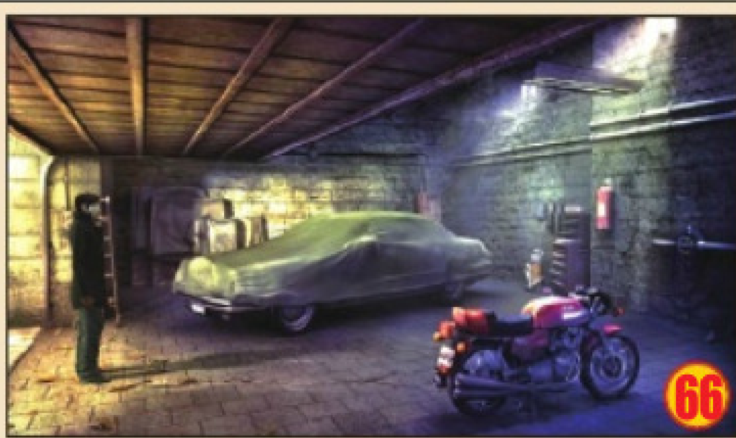


2.取得照片回到秘密实验室，点击使用电脑边的扫描仪将照片扫描。点击电脑屏幕上编辑（Edit）→放大（Zoom）→对比度（Contrast）→亮度（Light beam）后查看照片上出现的黑影。再点击仪器上的控制键关掉机器。

3.回到楼上厨房，查看右侧墙上的留言板，取得调查车祸的警官名片（图65）。离开厨房，用走廊左侧的



电话联系警官，得知制造事故的汽车经调查发现油门与车内面原因不明地焊死在了一起。离开室内去房子右边的车库（图66），多点击摩托车几次，然后回到厨房与道顿太太对话让



她通知人修摩托车。上楼回到自己房间，点击镜子。

“蓝色砖块……事故的汽车”说不清这是自己的错觉还是劳拉想要传递的信息，大卫却发现这两件事情都充满了奇怪之处，照片背景上笼罩在自己身后的奇怪黑影、车祸发生现场，肇事车辆油门与车内面焊死的原因不明、仪器上出现的字母……一贯理性的他也无法用逻辑来解释这一切。

是夜，实验继续进行。选择了相信他的学生们又躺到了中心实验室内，但两耳不闻窗外事的斯代尔博士并不知道昨晚发生的怪事和学生们心中的疑虑，他这次设计的实验场景是大家都熟悉的、圣埃德蒙学院的游泳池——“你正站在游泳池边凉凉的地面上，放松自己的肌肉，做几次深呼吸，你闻到池水散发出氯的味道，感觉到池边潮湿的空气，你看到水面微微荡漾，你跳了下去，开始摆动你的手臂和腿……”

“萨曼莎！萨曼莎！！”萨曼莎一大早就被难得一见的斯代尔博士的大嗓门叫醒。“我刚才听到新闻说圣埃德蒙学院的游泳池出事了！他们还说前天晚上豪斯帕斯运动场也出了怪事！到底怎么回事？怎么会这么巧合都是我们的实验模拟地点？！你快点去调查清楚！”

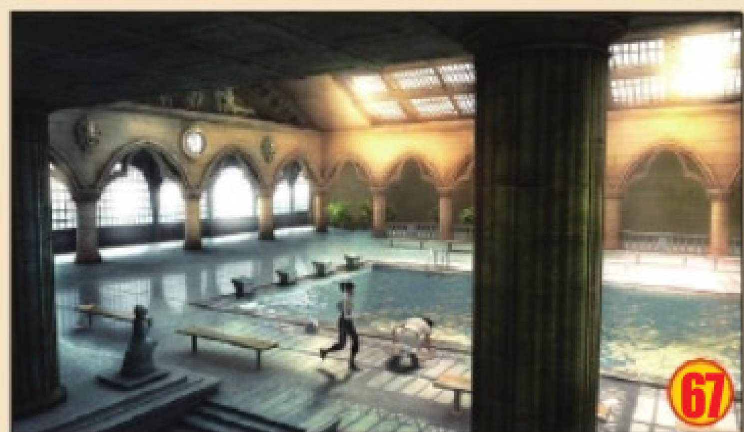
“我去调查？这不是警察该干的事吗？”

“你知道，我……我要是能去调查的话早就自己去了，但是人人见了我的面具都躲着我……协助我就是你这个助手的职责，现在我要你充当我了解外部情况的耳目，快点去调查！”

调查游泳池事件

1.与大卫对话结束后到厨房和道顿太太对话，点击查看桌上的报纸得知事件。点击地图到圣埃德蒙学院，进入宿舍楼门厅（Lobby），在物品栏中装备上学生卡（ID）再与看门人（Bulldog）对话。再点击查看住校生名录（Residents Directory）。

2.从一楼进入游泳池，与池边的清理人员对话完所有选项。调查游泳池边的滤水器（Filters）、池边长椅（Bench）上的图片、左侧墙上悬挂的钟（Clock）以及泳池边的雕像（Statues）（图67）。



3.从左侧上楼，点击101房间找海伦娜发现她不在。点击106房间与事件目击者珍妮（Jeanie）对话（图68）。交谈之后离开房间接到电话。下楼到广场与其他学生见面谈话。



4.进入游泳池对面的体操房（Gym），依次调查时间表（Hours Sign）、运动椅（Bench）、灯（Lights）和壁柜门（Closet Door）。提示说今晚实验在此举行，萨曼莎打算准备道具到体操房蹲点守候。

5.去魔术道具商店，与梅菲斯特对话完毕点击每个货架购买窃听器（Microphone Spy），求救器（Cry for Help Noisemaker）、闪光粉（Flash Powder）、闪光粉道具（Flash Powder Traps）、触发线（Trigger Line）。

萨曼莎简直不敢相信自己的眼睛！圣埃德蒙学院有着牛津校内最宽敞明亮的室内游泳池，两边还有古色古香的雕塑和立柱装饰，可现在这个游泳池里，却是一池血红的水！！当时目击了全过程的女孩儿珍妮更是吓得不轻：“我正要跳进池里，突然感到自己的汗毛都竖起来了，就像空气中充满了静电的感觉。我左看右看想弄清楚怎么回事，结

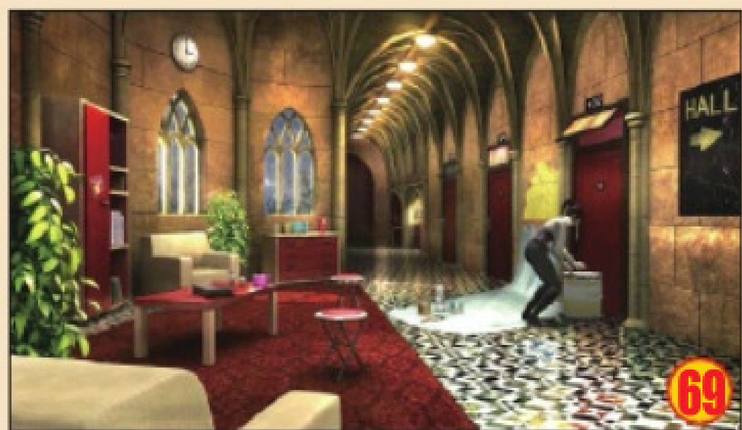
果我看到泳池里……水下有一个巨大的黑影——简直就像个人影一样飞快地在水下飘动，但是水里根本没有人！黑影从泳池的这头飘到那头，泳池里的水就被它染成了红色！血红的颜色！天哪……难道那是恶魔……”

如果这也是一场幻境魔术，那萨曼莎此刻不再是钦佩而是开始愤怒了——这种魔术固然精彩，但也是在伤害着其他人，在她看来，更像是有人想将斯代尔博士作为这一切的替罪羊！到底是谁在背后设计这一切？！是试验的参与者之一吗？她一定要弄明白！

而试验志愿者集体小会又围绕着这个事件开始了争论：萨曼莎摆出自己所有调查的结果：试验的计划书是经牛津神经生物学系核准的内容，实验本身没有异样，斯代尔博士的人品也毋庸怀疑，她用事实说服了大家同意再次参加实验。不过同时她心中却想，最清楚实验内容与场景的，也是眼前这些实验参加者，她决定将每个人都列入嫌疑名单，一一排查——想在她这个魔术师眼前捣鬼，不可原谅！

调查嫌疑者

1.回到圣埃德蒙学院上二楼，点击走廊上的桶（Bucket）爬进海伦娜的房间（图69）。调查房间的抽屉和桌



子，点击调查床下发现上锁的箱子。此时被海伦娜发现，向她说明调查意图。离开房间，点击走廊桌上粉红色卷纸取得一截卷纸（Toilet Paper）。

2.从走廊尽头右侧上楼到男生宿舍区，和坐在沙发上的管理员对话（图70），选择完所有选项，对



他使用“分步解决”（Divide and conquer）魔术开始和他玩牌（图71）。如果第一张牌是奇数就选让自



己先开始（Me First），第一张是偶数就让对方开始。在选牌的过程中不要选自己所预测的牌，可以先选出现次数最多的牌，然后依次选牌直到最后只剩下自己的预测牌就赢了游戏。如果输了可以重新再开始，赢了三次之后管理员答应打开204房间查尔斯的房门。

3.进入查尔斯的房间（图72）。





调查房间内的所有物品，点击查看桌面的资料发现查尔斯在看斯代尔博士的论文。点击查看床头的相片，发现一年前查尔斯是个与现在截然相反的大胖子（图73）。在物品栏装上使用手机再点击相片上的电话号码把查尔斯母亲的号码记下来，再点击相片拿走它。

4.离开房间再次从走廊尽头上到3楼，点击302房间哈维的房间门，发现他不在，与管理员对话两次后，对他使用“锁之谜”（The Locked Room Mystery）魔术。提示要做一些准备，在物品栏中组合卷纸和求救器，装好组合后的道具，点击302房间的房门将求救器塞进去。两次点击物品栏中的遥控器使用它，求救器发出声音，管理员打开房门查看，趁机点击查看门锁将它按下。等管理员离开后，再点击房间门就进入了哈维的房间（图74）。调查所有热点物品，查看桌上剧本发现哈维在根据实验事件写成剧本。





5.回到海伦娜房间和她对话完后来到楼下体操房，将物品栏中的闪光粉道具和触发线组合得到设计好的闪光粉陷阱（Powder and line Trap），再分别点击体操房的入口大门和壁橱门使用道具设置好闪光粉陷阱（图75），这样晚上有人来体操房就能留下痕迹。

6.设置好陷阱后离开学校，再次去魔术道具店玩21点游戏机，取得另一张谜题纸。

海伦娜的房间床下藏着可疑的上锁小箱子，哈维在以斯代尔博士和这场实验为内容瞎编故事写成剧本，而帅哥查尔斯在一年前则是另一幅截然不同的长相……好像每个人背后都隐藏着秘密，为何她的生活中一下子跑出这么多的谜题呢……萨曼莎决定转换一下心情，她随手摸出戴德拉斯谜题盒给的另一个谜题，上面仍然是一堆不知所云的咒语，不过她忽然看到爱丽丝这个词——对啊！牛津镇就是举世闻名的“爱丽丝漫游仙境”这一童话的起源地！先去看看能不能从爱丽丝这儿入手找到戴德拉斯谜题的线索吧！

21点谜题盒谜题之二

1.来到牛津镇广场，从魔术店门口接着往前走，进入酒吧对街的爱丽丝商品店（Alice's Shop）（下页图76）。点






击调查左侧的大猫雕像，它牙齿上的字母可以按下，依次按下字母“S–M–I–L–E”打开得到博物馆门票（University Museum Ticket）。点击调查右侧的明信片架（Postcard Rack）买下架上的地图（Map）（图77）。

2.离开商店从地图上去博物馆（University Museum），点击左边的柜子取得里面的鸟蛋（DoDo’s Egg）。将蛋放在中间长椅（Bench）上，点击蛋坐在它上面（图78）。



蛋被打开，取得里面的谜题纸片（Jigsaw）和霍格伍兹学院卡片（Hogwarts Invitation）。离开博物馆去图书馆，与入口对面的图书管理员对话，得知霍格伍兹学院的原型许多在牛津大教堂拍摄。

3.从地图上去大教堂，进入教堂遇到安琪拉正在摹画教堂的玻璃窗画，对话得知她在家乡经常摹画图案剪纸，她提及曾向英国文学系教授打听但没人认识萨曼莎，她还不满萨曼莎居住在斯代尔博士家中。得到仙女剪纸（Paper Fairy）。

4.去圣埃德蒙学院与海伦娜对话，之后再次去拉德克利夫医疗中心与苏珊对话打听斯代尔博士联系的另一个参加实验的学生马利克（Malik）的情况，得知他是斯代尔工作上的对头、林克威乐教授的学生。点击苏珊桌上的电话（Susan's Phone），在物品栏中选中手机后再点击电话上的号码记下来，并记住林克威乐的分机号是11。离开办公室，在走廊用手机拨打苏珊桌上的电话（Neur Department），按下分机号11，随便选择一项理由将他引出办公室。在物品栏中选中窃听器再点击桌上的电话装上它（图79），迅速离开。



5.回到研究中心与斯代尔博士对话完所有选项。再次回到学院游泳池点击调查所有热点物品。再次去宿舍海伦娜的房间和她对话并借到照相机。

萨曼莎疲惫地赶回研究中心打算向斯代尔博士汇报一番，刚进门的她甚至怀疑自己的眼睛花了——眼前竟然有个穿着长裙的女人在上楼梯，走上了二楼！等她揉揉眼睛再看，早已没有了人影！她还没从惊愕中缓过神来，迎面道顿太太和斯代尔博士走了过来。“道顿太太，是谁来做客了吗？我看到有人……一个女人刚刚上了楼梯……”

谁知道顿太太很生硬地打断了她：“不，萨曼莎，谁也没来，你看错了！楼道的灯光就是太差了！大卫，我早说要修一修了！”萨曼莎奇怪地看着道顿太太转身离去，她把事件的过程，以及自己认为这些事件都是一场魔术的来龙去脉都讲给了斯代尔博士听，谁知身为科学家的斯代尔博士对她的推测不以为然：“萨曼莎，你的推测需要证据，我想听事实，而不是你的想象。好了，先把这些怪力乱神的事放一放，快准备今天的实验吧，我不希望这些事情影响我们的进度！”

是啊……萨曼莎一走进圣埃德蒙学院，大家都在等她呢，萨曼莎、安琪拉和马利克想留下，而另三人想放弃实验，又是一番争论不下。萨曼莎提议大家干脆以抽签来做决定，要不一起继续留下，要不全体都放弃（图80）！不过对魔术师来说，对抽签做个手脚（选择Fruit Bowl戏法）简直是易如反掌！

与此同时，斯代尔博士正在浴室午后冲凉，隐约中透过重重水雾，他感到仿佛有视线——透过身后的玻璃，他看到一个人影！他立即回头推开淋浴室的门，蒸腾的水雾瞬间弥漫了整个浴室，但他真真切切地感受到一个人刚刚




还在的体温——这是怎么回事？是劳拉的灵魂？还是自己太想念她的幻觉？！（图81）

他带着恍惚的情绪走进实验室，第一眼就发现面前的RNG仪器上又多了两个字母“P”和“O”！这难道真的是……亡灵的力量？！不，不！冷静下来！大卫开始仔细梳理这一切，从实验，到仪器上的字母，到校园里发生的两起事件，如果不是人为那就是某种“心灵遥感力”的结果——也就是使用意志的力量改变物理世界的可能性，在美国和非洲都发生过真实的事例，年幼的孩子凭着强烈的意志能让一栋屋子突然着火，而整个过程至今无法得到科学解释。多年来他一直研究人的大脑和意志，以及介于意识与物质之间的力量，他始终认为看不到摸不着的精神力量具有超出人类想象的潜能，这一切逻辑的终点都指向——劳拉的灵魂的确存在，而且想要和他沟通！他固然乐于接收亡妻并未归为尘土，而是守候在他身旁，但对灵魂来说，这种状态是不是它想要的呢？它是不是也想告诉大卫什么事情，从而消除羁绊，回归它该去的地方呢……他陷入了苦恼的思索……

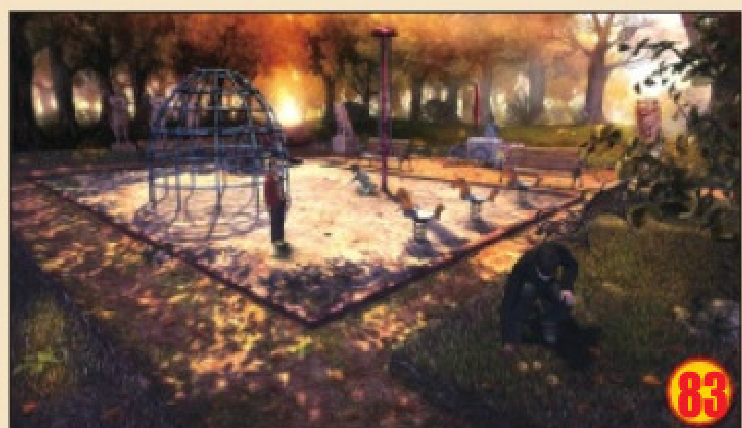
是啊，按照试验计划，他应该继续自我实验了，想着这儿，他干脆披上外衣，步行到了劳拉生前最爱去的帝蒙斯公园（Timmons Park）去接着采集



“记忆的碎片”（图82）。

第二次回忆实验

1. 去厨房和道顿太太对话完后从地图来到公园，进入后调查长椅（Bench）和桥右边的树。往右走到喷泉（Fountain）点击调查喷泉，然后前进去儿童游乐场调查所有热点物品。点击游乐场边的冰激凌摊（Icrea Cream Man）购买一个橘子味（Orange Mivvi）冰激凌，在物品栏中使用吃掉它，回忆起劳拉嘴里冰激凌的味道。往右走到栀子花园（Gardenia）调查栀子花，和园丁对话，花被小女孩拿跑。回到游乐场见到小女孩，点击和她对话。点击画面右侧草地上的苹果捡起来（图83）。



在物品栏里点击苹果，再和女孩对话，丢苹果给她看。女孩把花给了大卫，回忆起劳拉头发中的花香。

2.回到栀子花园往前走到石头小路（Paved Path），调查所有热点物品，



与拉手风琴的老人对话请他演奏，与租船屋的人说话租一条船（图84）。

他在公园的每个角落回忆起他们在这儿度过的最后一个周末，躺在他们曾经一起躺过的小木船上，随着波浪微微摇摆，身上仿佛是那个周末一样的阳光：“你这周忙吗亲爱的？”“是啊，有个会议，还有个讲座。”“真希望你快点忙完，下周我们就可以去度假了”——他们那天的对话还历历在目——“10月……10月21日……21日……一个学生……21……”迷迷糊糊的大卫好像在脑海中听到一个细微的声音，他的面前是劳拉的脸在不断闪动（图85），等他猛然惊醒翻身坐起，这

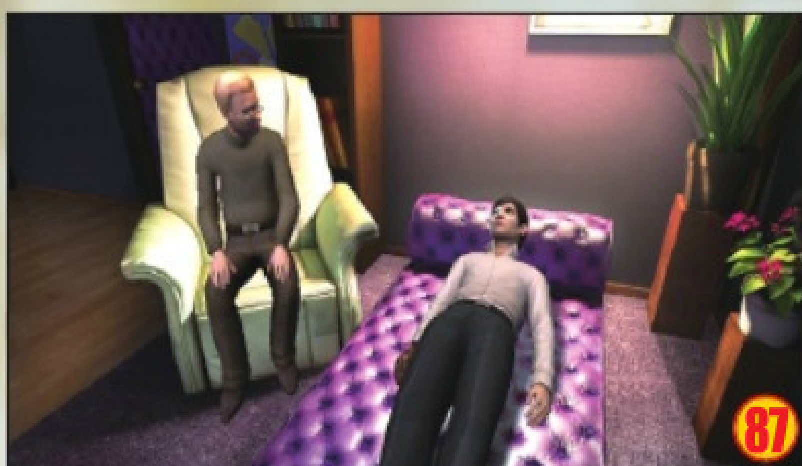


才发觉天已经黑了，在半梦半醒间，他在船上度过了一个下午，而耳边还残留着那个日期……

他慌忙将船划回岸边，回到家查看自己的工作日志——他每天的工作日程都有详细记录——车祸中他的头受了撞击，事故日前后的事他几乎不记得了，10月21日，正是车祸前一天，这一天到底有什么特别的？那个声音是真的还是错觉？他无法判断，但日志上记录着21日晚，他们和好友西蒙博士（Dr. Simon Helborn）夫妇共进晚餐，还是问问西蒙博士有没有什么印象吧（图86）！

“大卫，那天晚上你并没说什么特别的，更是根本没提任何学生的事。不





过，也许是你刻意想忘掉一些事才会没有任何记忆，如果真的对你那么重要，我可以试着对你催眠帮你想起来。”（图87）

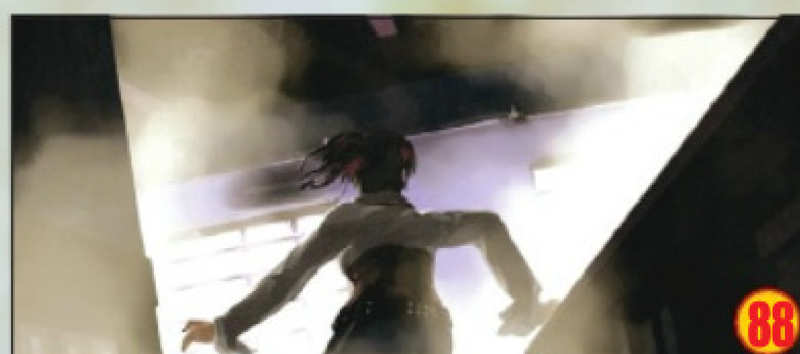
在西蒙博士的帮助下，大卫从早餐开始回忆10月21日这一天：自己的同事林克威乐刚发表了一篇驳斥他的论文。他在牛津讲堂做学术讲座，一名学生站起来反驳他。他生气地回到办公室，一名女学生来找他，声称对他的观点很感兴趣，想和他多谈谈……回忆的画面像梦境一样清晰，唯独这位女学生的面容他怎么也想不起来，办公桌对面的人影好像逐渐扩大，变成一团黑影……大卫在西蒙博士的呼唤声中醒来，心中却在疑惑，在学校上班期间发生的事情，劳拉是怎么知道的呢？这个日子到底有什么特别？

催眠

1.催眠时的选项分别是冲凉（Took a shower.）、与海德利吃早餐（Had breakfast with Headley.）、在牛津咖啡馆见面（Met at coffce shop in Oxford.）、婴儿神经网络（Neural Connectivity in Infants.）、办公室工作（Office hours）、女性（Female）。

2.回到主实验室，点击电脑查看，在第一副脑部图像中，选择时间11:30:45再点击图像查看。查看第二幅图像（Session 2），选择时间11:42:35查看。上楼去厨房和道顿太太对话。

当晚，各人带着各自的复杂想法，开始继续第三次实验，不过大家都没见到萨曼莎的身影——因为此时的她正躲在体操房打算目睹是否会有第三次事件发生！是的，正在实验准时开始的23:30分，随着天花板的灯泡突然炸裂，萨曼莎亲眼目睹了烟尘四起、哑铃乱飞、玻璃碎裂的事件现场（图88）！



仅仅十分钟后，现场就恢复了平静，萨曼莎惊愕地发现沉重的哑铃砝码被整齐地挨着墙角堆放成金字塔型，而这一切就发生在她的眼皮之下！在混乱中她的头也被乱飞的砝码碰伤，但是顾不上包扎，她不想再次让一切陷入混乱，她必须在被别人发现前收拾好这一片残局！



深夜，拖着肿起的额头和疲惫的身体，萨曼莎回到了研究所。斯代尔博士正在走廊等着对她大发雷霆，突然瞥见她额头的伤。“难道你是遇到了什么意外才没参加试验？严重吗？有头晕或视物不清吗？马上去医院吧！”

萨曼莎盯着他，冷酷的斯代尔博士，其实内心柔软的一面并没有消失……也许是久未感受这种来自他人的真诚关心，她有些不知所措。“我……没事，不小心从楼梯上摔了一跤，休息一下就好了。”

“对了……萨曼莎，还有件事。我在分析实验数据时发现，海伦娜和安琪拉的脑部活跃数据明显高于参考数值。我不是相信你说的那些戏法之类的，但以防万一你还是去查查她俩最近的生活和行动有没有奇怪之处吧。”

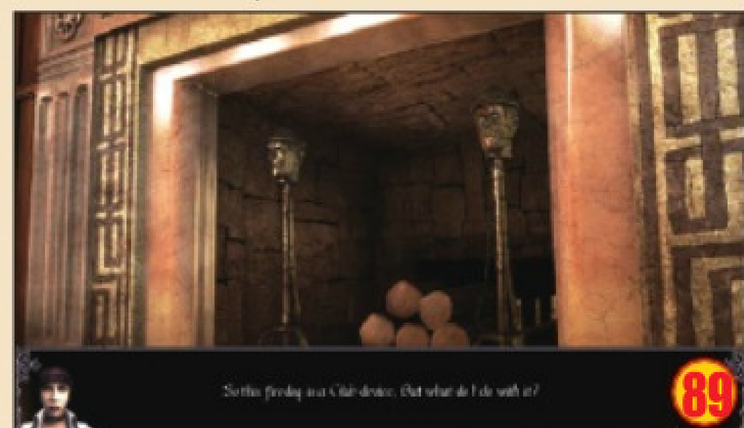
萨曼莎躺在床上，心神不宁，看着自己慌乱中拍下的几张照片，海伦娜和安琪拉会有这个能力进行这样一场她看不出任何端倪和痕迹的魔术吗？她打算天一亮就去找梅菲斯特，好好问问这次到底会不会是魔术！



解开戴德拉斯谜题二

1.去魔术道具店与梅菲斯特对话完后得到投影机（Lantern），点击货架买隐形药水（Invisible Ink）。

2.去大教堂，进入画面左侧的大厅（Christ Church Hall），点击调查墙上的画。在走到画面右侧调查壁炉（Fireplace），点击里面的柴火，再调查右边的炭架（Firedog）上的帽子（图89），用物品栏里的瑞士军刀（Swiss Army Knife）取下帽子，得到


89


90

一张谜题。

3.再次查看墙上的画像，多次点击后提示画下面有东西，用军刀划开画得到另一张谜题。在物品栏里将谜题提示拼合起来。离开大厅，在教堂花园遇到查尔斯和他对话，往左去草地（Christ Church Meadows）。在如图所示的地方点击地面（图90），发现一个洞，点击爬进洞里看到兔子雕像，在键盘上按下53947 2277655（也就是Lewis Carrol，爱丽丝漫游仙境作者的名字），兔子手中的表打开得到一枚金币。

4.离开草地时再次与查尔斯对话，得知他没有兄弟。去图书馆与哈维对话，到入口处管理员的右侧桌上点击取得几张纸，在魔法书中选择“撕纸还原”戏法（The Shredded and Destroyed Newspaper）对他使用。具体操作是：拖动（Palm）白纸（Paper Stack）到左衣袖（Left Sleeve）。拖动（Palm）哈维的论文（Harvey's Paper）到右手（Right Hand）。移动（Move）白纸（Paper Stack）到左手（Left Hand），移动哈维的论文（Harvey's Paper）到左手（Left Hand）。点击“混淆视听”（Missdirect）。拖动（Palm）白纸（Paper Stack）到右手（Right Hand），移动哈维的论文（Harvey's Paper）到左衣袖（Left Sleeve）。点击“隔空操纵”（Manipulate）。点击操作结束开始魔术。与哈维对话后排除他的嫌疑。

5.从地图去拉德克利夫医疗中心，点击左边的门进入林克威乐的办公室，与他对话被他发现在电话上装了窃听器，也排除了他的嫌疑。离开医疗中心去豪斯帕斯运动场，与管理员艾迪对话，请他帮忙查看情况，取得一个铁饼（Discus）后离开。

6.去圣埃德蒙学院的宿舍，被看门人拦住与他对话，骗他说事件的策划者被抓到了，趁机溜进去。进入海伦娜的房间，在茶几上调查紫色的杂志（Purple Magazine），在画面左侧的桌上取得发卡（Hairpin），使用发卡打开床下的盒子，发现药品和注射器。点击左边的抽屉看到录取通知书。离开房间上3楼，在302房间门前捡到地上的球和杯子（Cups and Ball）。点击查看门边的线路盒，退出界面后在魔术书中选择“球和杯子神奇戏法”（Cup and Ball Psychic）对管理员使用。在游戏中赢了管理员后，等他走开再点击线路盒和上面的警报开关关闭警报。这样得以从楼梯上到研究室宿舍区。

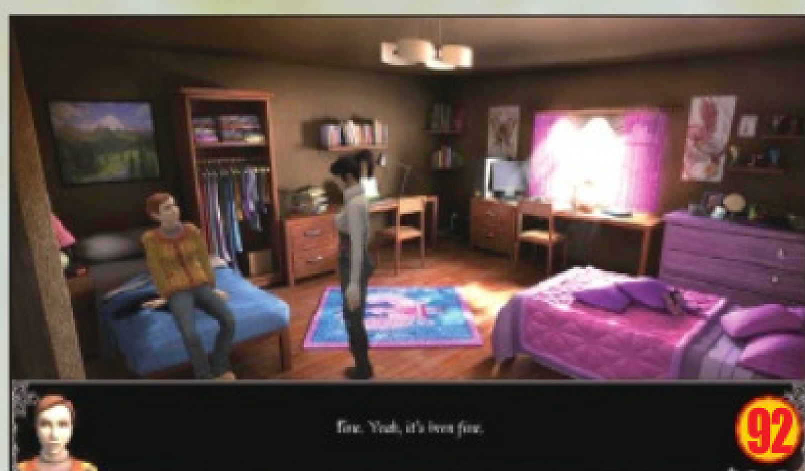
7.在走廊遇到马利克和他对话，再点击322安琪拉的房间进入，与安琪拉的室友凯莉（Kelly）对话，提示要将她引出去。在魔术书中选择“神秘消失的墨水”戏法（The Last Great Disappearing Ink Trick）对她使用，

将隐形墨水溅到她身上让她去清洗。等她离开后点击调查安琪拉房间的所



有热点物品，在抽屉发现她保存有斯代尔博士和妻子结婚的新闻剪报（图91），查看入学表发现她的金发是后来染的。在架子上查看安琪拉父亲的照片和仙女模型，查看完物品后凯莉回来，离开房间。再次与走廊里的管理员对话后，回到研究所，点击桌上寄给自己的信，得到邀请函和伦敦地图（Map of London），点击打开它，在图上点击大英博物馆（British Museum）、白金汉宫（Buckingham Palace）、国会大厦（Houses of Parliament）、圣保罗大教堂（St Paul's Cathedral）四个地点划上记号。再点击地图将记号交叉得出戴德拉斯俱乐部的所在。

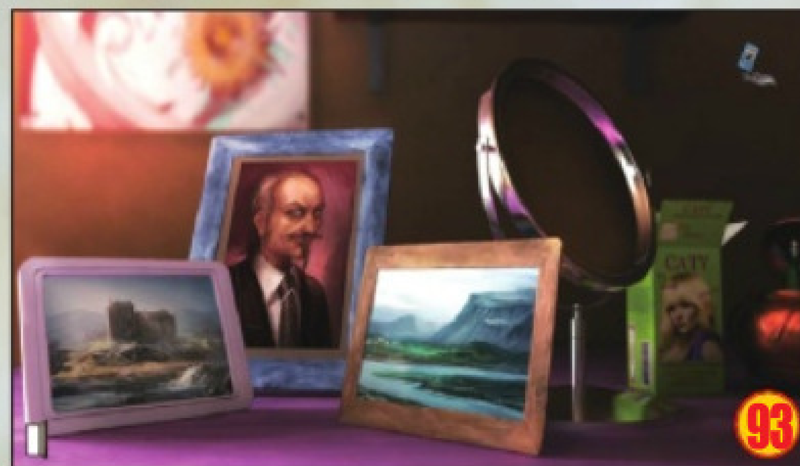
梅菲斯特现在倒是和萨曼莎熟稔了起来，他甚至建议萨曼莎偷偷更换一次实验地点，看看还会不会有事件发生，更让她觉得感激的是，在梅菲斯特的提醒下，她成功解开了谜题盒中的第二个谜题！现在又得到了一枚金币，下一步应该怎么做呢？不过按照梅菲斯特的说法，适当的时候，戴德拉斯会再给她提示的吧。说不定自己真有机会踏入这个最顶尖的魔术师俱乐部呢！匆匆从魔术道具店出来，萨曼莎正要走向街角，无意间看到一个熟悉的身影——是海伦娜！为什么她紧跟着自己去找梅菲斯特？难道是他们在合伙导演这一切？！回想起斯代尔博士的交待，萨曼莎赶紧去圣埃德蒙学院，她想尽办法混进了海伦娜的房间，竟然在她床下发现一盒疑似毒品的东西……难道这就是她和梅菲斯特串通做这一切的理由？！接下来再去找找安琪拉的房间！



萨曼莎敲开安琪拉的房门，虽然安琪拉不在，她还是被房间少女般粉红色调的布置吓了一跳（图92）。从安琪拉的室友那儿，她了解到，外表平静的安琪拉其实隐藏着很多秘密……她从小与父亲相依为命，父女俩经营一家酒吧倒也生活得自得其乐，但后来她的父亲在酒吧一场不明原因的火灾中被烧死，剩下她孤身一人。她好几年前就来到牛津就读，中途转了好几次系，实际年龄其实比外表看上去要大得多。因为近乎偏执地热爱仙境、仙女这些神话，她并没有什么朋友……萨曼莎仔细看了看安琪拉桌上父亲的照片，这个留着山羊胡的精神老头迥异于她对苏格兰小岛居民的印象，那份狡黠的神情甚至让她觉得几分熟悉……（图93）

满腹疑团的萨曼莎回到研究所打算找斯代尔博士汇报她打听到的这一切，虽然她觉得海伦娜的嫌疑最大，但打听到的越多反而更让人疑惑。不过更大的惊喜等着她，她走进屋子就发现一封给她的信，打开来竟然是一张戴德拉斯俱乐部的邀请函和俱乐部所在地地图！这难道意味着自己已经解开了所有戴德拉斯谜题，得到了表演入场魔术的机会吗？

她难抑兴奋之情，不过今晚的实验和这一系列事件又像另一根弦紧绷在脑海……她缓步走下楼梯，却意外听到斯代尔博士与西蒙博士在实验室外的交谈，他说自己不知道是不是幻觉，竟然在家里见到了劳拉的身影！原来斯代尔博士也见到了那个女人！萨曼莎差点把自己上次在楼梯上见到的人影忘到脑后了，这么说来那不是自己的幻觉！道顿太太肯定是也见过，但她想当然地认为是鬼魂而讳莫如深。不过既然是鬼魂，

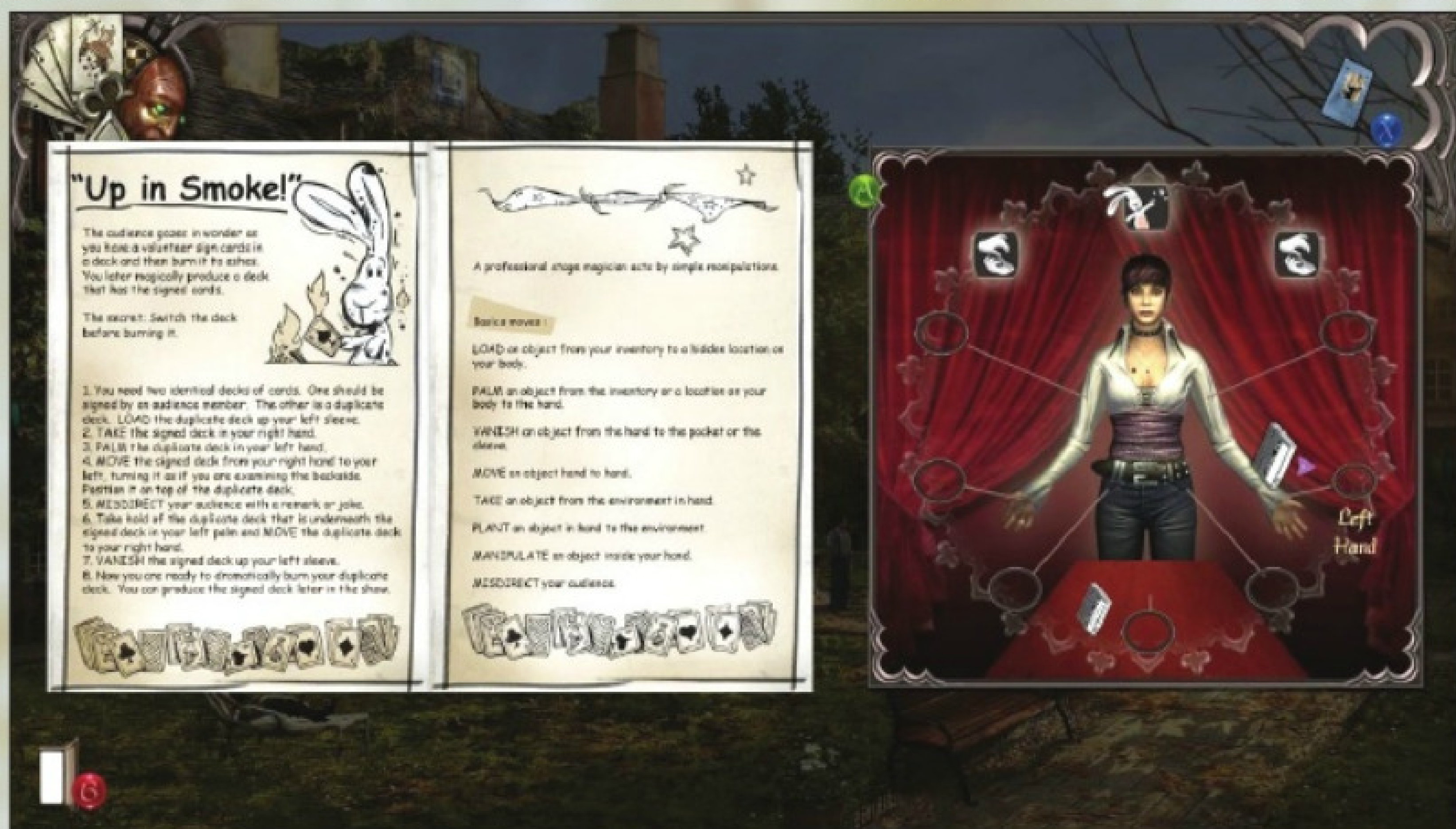




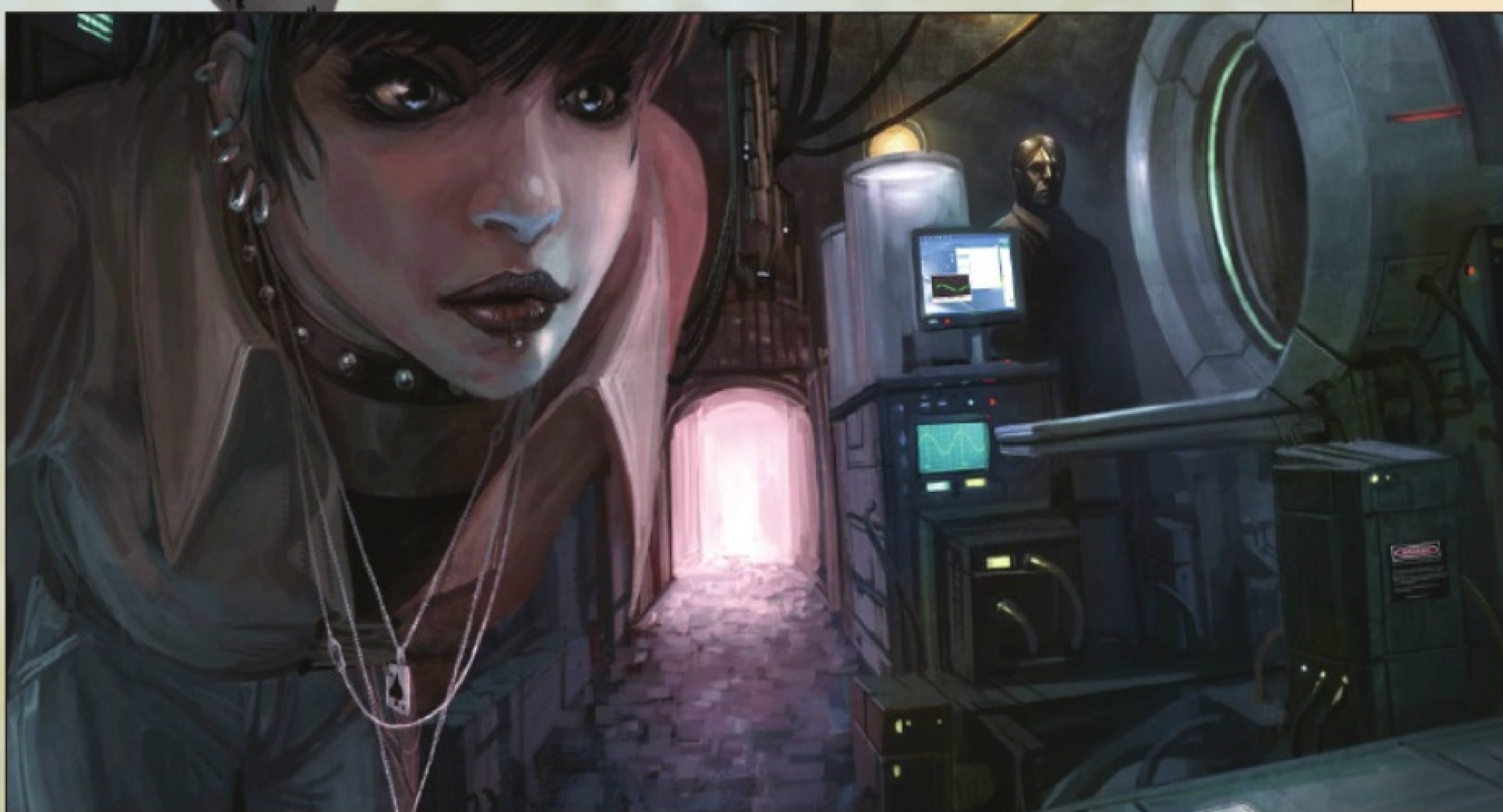
就不可能有那么真实的身体！她坚信这背后另有玄机，也可能那根本就不是鬼魂，而是另有其人！

萨曼莎快步跑向宽敞的楼梯间落地窗四处张望——从对面的钟楼似乎可以将室内一览无遗，从钟楼那儿窥视甚至从窗户偷溜进来是完全可能的！想到这儿她马上绕出客厅，爬上钟楼——钟楼的顶层窗户正对着斯代尔博士的主卧室，而窗边赫然放着一把似乎刚刚有人坐过的椅子（图94）！

从一尘不染的椅子和窗户上的掌纹，萨曼莎判断在屋里捣鬼的元凶就是从这儿窥视着斯代尔博士的生活！而海伦娜和安琪拉这两个“嫌疑人”中，与劳拉发型发色和体型都相近的毫无疑问





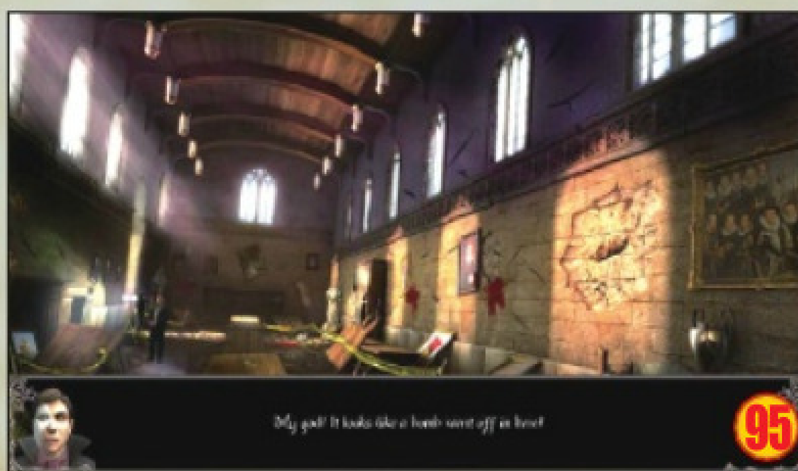


就是海伦娜了！她深吸口气，不动声色地去找斯代尔博士，向他提议将今晚的实验时间与地点更改。斯代尔博士爽快地答应了倒是让她有几分意外。不过她马上开始实施计划，先向除了海伦娜以外的所有人通知实验的更改。如果这一切的策划者是海伦娜，那她肯定只会在原定的实验地点制造出另一场耸人听闻的事件！

他们改在下午进行实验，实验模拟地点也被更改到了豪斯帕斯运动场。萨曼莎对自己的设计成竹在胸，实验结束的第一时间马上给运动场管理员艾迪拨通了电话：“艾迪吗？运动场刚才有发生什么怪事吗？没有？好的，我知道了，谢谢你！”自己的推断果然没错！海伦娜根本不知道地点变到了运动场，所以运动场什么也没发生！就是海伦娜和梅菲斯特串通设计了这一切！她心中的石头落了地，这下她能证明这些事件与斯代尔博士没有关系了！接下来……她拿出那张梦寐以求的戴德拉斯俱乐部邀请函——日期就是今天晚上，她作为魔术师命运的大日子就要来了！

几乎就在萨曼莎骑上摩托车直奔位于伦敦的戴德拉斯俱乐部总部而去的同时，斯代尔博士的工作被一阵急促的电话铃声打断——哈维在电话中结结巴巴地告诉他，事件在他们这次修改后的实验模拟场景——圣埃德蒙学院的饭堂发生了！

他四处找不到萨曼莎，心急之下也顾不上那么多，火速赶到了学院饭堂——扭曲的桌椅、碗碟的碎片、墙上的大洞，眼前一片狼藉的饭堂大厅和被飞舞的碎片砸得头破血流的学生让他大吃一惊（图95）！



他在学院大厅遇到安琪拉更是听到一个惊人的消息，安琪拉说她向所有的教授打听萨曼莎却没人认识她，她去学校的管理部门查询，结果更是根本查不到这个学生！萨曼莎的行为有时的确有些可疑——难道她真的杜撰了她的身份？她到底想干什么？想到这儿，他立刻动身赶回家——自己的家里真的住了个骗子？！

调查事件与萨曼莎

1.调查房间内所有的热点物，点击墙上的大洞（Hole）靠近调查，在物品栏中装上铁饼（Discus）再点击洞，发现这是铁饼撞击留下的痕迹。离开饭堂遇见安琪拉和她对话。

2.回到研究所，进入厨房与道顿太太谈话，下楼进入私人实验室，点击RNG仪器发现又多了一个字母“S”。查看电脑，点击文件（File）→脑部力量（Brain Power）这篇文章，点击打印（Print）。去主实验室，查看电脑，选择11:30和30秒，点击安琪拉的大脑，查看其中亮红色的区域，退出选择45秒。查看后再选择查看第四副画面（Session 4），选择4:30和45秒继续查看，提示说安琪拉的大脑有一部分在实验期间活动不正常。

3.上楼在厨房门口使用电话，萨曼莎没有接听，上楼进入她的房间，点击查看所有热点物品。查看她的背包取得孤儿寄养中心的信（Foster Care Letter），查看信件，调查床头柜上的假学生卡。下楼使用电话联系寄养中心。对话后去圣埃德蒙学院，与看门人对话查找萨曼莎的信息。

4.去圣埃德蒙学院与学生对话后，去牛津镇魔术用品商店调查橱窗上的画，点击取下宣传画。回圣埃德蒙学院饭堂与探长对话，请他调查戴德拉斯协会地址。到达戴德拉斯协会俱乐部，在物品栏中使用宣传画再与看门人对话，进入俱乐部。

他亲手找出了大洋彼岸的孤儿寄养中心寄来的联系单，亲耳听到电话里寄养中心接待员程式化的女声向他念出车祸后萨曼莎的精神鉴定书与寄养决定书，亲眼看到牛津学生数据库中搜寻不到任何萨曼莎的信息——事实证明，这个女孩的确不是牛津的学生！这样一个身负痛苦过去、坚强地穿越大洋的女孩，这样一个欺骗他、闯入他家的女孩！他说不上此刻心中的澎湃情绪，安琪拉这时也带着其他学生找上门来：“斯代尔博士，这一切真的是萨曼莎在捣鬼吗？”“我也看到她曾经出入牛津镇上的魔术用品店，难道她是魔术师，这都是她的设计？”

“好了，这些话就到此为止吧，我会去调查清楚，然后再给你们一个答复的。”他打发走这些七嘴八舌的学生，在没有其他头绪的情况下，去了牛津镇的魔术用品店。虽然店门紧闭，并未营业，但他在橱窗上看到了巨幅海报——“戴德拉斯俱乐部今晚为您献上拜伦小姐的精彩入场魔术表演”——这个海报

上的拜伦小姐（Lady Byron）赫然就是萨曼莎！

通过警局的渠道，费了好大一番功夫，他才打听到这个极为神秘的俱乐部的所在，并在萨曼莎的正式表演前赶到了这个外表是个废弃剧院的俱乐部——这儿都是一些带着面具衣着奇怪的魔术师。大家都在谈论着牛津大学最近发生的一些怪事好像就是这位新人魔术师所为。而舞台上的萨曼莎更是让他见识到了另一个世界和她截然不同的一面……（图96）



“萨曼莎，表演得真不错啊！那些怪事想不到都是你的杰作，真是叫我刮目相看！”

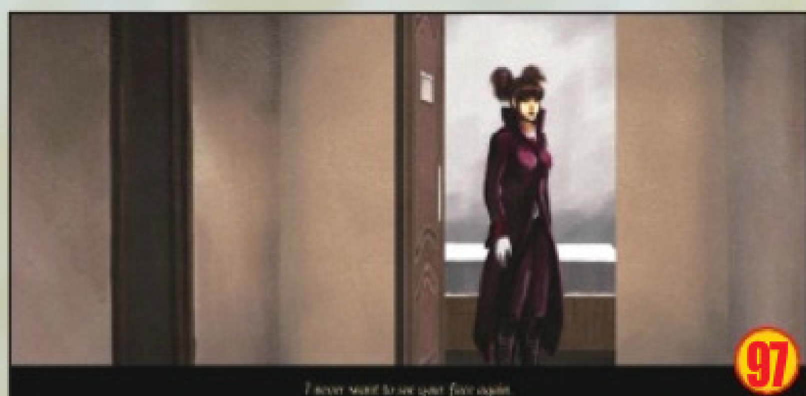
萨曼莎回到后台，却意外见到正等待着她的冷静得可怕的斯代尔博士。“斯代尔博士……你怎么在这儿？不，事情不是你想的那样！我已经知道策划那些事件的真正犯人了！”

“行了！什么不是我想的那样，什么犯人！我已经受够你的谎言了！”

“可我只是想帮助你……我不是故意骗你……”

“明天，限你明天离开我的家！我再也不想见到你！”

萨曼莎呆站在原地，看着斯代尔博士的背影，为何会这么伤心呢（图97）？是被误解、被责骂的委屈吗？



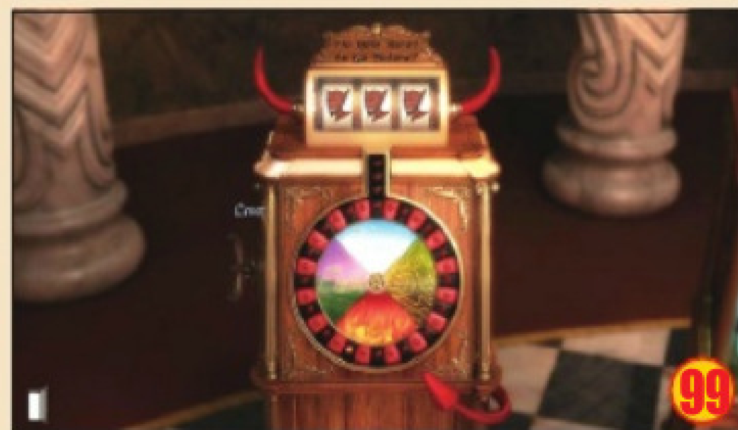
不，是一种心碎……仿佛所付出的一切美好的感情都被无情地否定……不知从何时起，对这个有类似伤痛的男人多了一丝别的感情，因为他时常流露出的心底的柔情也打动了自己心灵最脆弱的部分，啊，她是多么渴望，他给劳拉的那种爱啊……

她抹去自己脸上肆意纵横的泪水，这些事件，都是梅菲斯特和海伦娜的设计，他到底为什么要做这一切！萨曼莎换掉自己的表演服，梅菲斯特肯定也在这个戴德拉斯俱乐部，她要去找他问个清楚！

探索戴德拉斯俱乐部

1.点击画面下方进入公共酒吧（Daedalus Club Public Bar），与吧生（Bartender）对话，往前走查看沙发边的报纸（图98），得知牛津今天发生的事件。走到沙发后面画面上方，

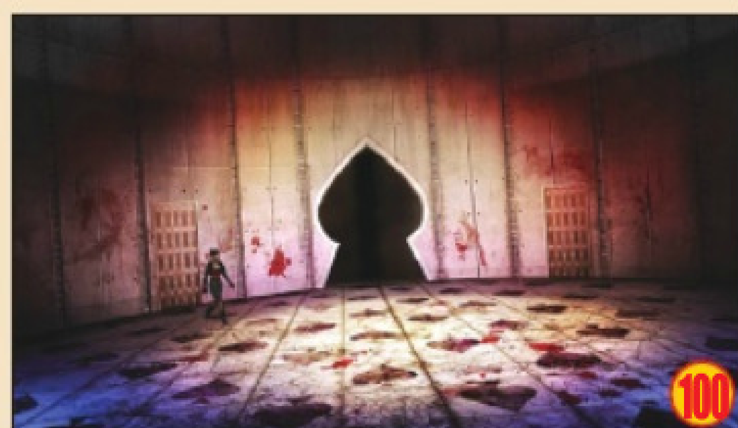




与拿着水晶球的人对话，得知梅菲斯特在俱乐部的私人酒吧。

2.离开俱乐部到大厅，点击玩大厅左边的游戏机，按下把手（Lever）多试几次直到出现3个恶魔头（图99）。打开机关掉进了秘密房间。

3.掉落到粉红色的房间后，选择右边最中间的一扇门进到地上有五角星的房间。从画面最上角那扇墙中间的门进到一间天花板在不断下降的大房间（图100）。地板下陷后掉落到另外一个房间。点击房间地面上凸起



的红色大按钮按下它改变灯光，点击调查墙上的画。选择右上角是方块Q的门（Queen of Diamonds），进入镜子迷宫。选择两侧镜子中花瓶比较小的一侧走，到达花瓶的所在，点击花瓶取得橘色钥匙（Orange Key）。海伦娜出现，和她对话选择让她原地不动（Stay Still），选择镜子中人像较小的一侧走，找到她后回到有红色按钮的房间，与她对话得知她并没有设计那些事件。

4.选择右上角是方块A的门（Ace of Diamonds）回到地上有五角星的房间。再次调查房间内的所有热点物品，多点几次架子上放着的手铐（Handcuffs）拿下它，再从门上有数字8的地方回到粉红色房间。

5.再次调查粉红色房间的所有热点物品，从画面左下侧红桃9的门进入地上有人头树的房间。调查房间内所有热点物品，点击画面上方右边的阿特拉斯雕像（Atlas）推动它。从房间最上方的黑桃Q（Queen of Clubs）门进到沼泽地房间。在物品栏中装上手铐，两次点击水中的木头（Planks）将它们连成一座桥。点击中间的基座（Pedestal）取得上面的绿色钥匙（Green Key）。

6.取下手铐，原路返回地上有人头树的房间。从画面最右下角的出口（Exit）离开回到粉红色房间。从右侧最中间的门回到地上有五角星的房间，从房间最上角的门再回到天花板会下降的大房间，发现雕像被推到了这儿顶住了天花板。从雕像的身上取得紫色的钥匙（Purple Key）。

7.原路返回地上有五角星的房间，再返回粉红色房间。调查房间最上边的门，将3把钥匙分别插入门锁打开门，进入私人酒吧。提示说你需要找一把枪，从原路返回粉红色房间，从右侧中间的门回到地上有五角星的房间，拿到陈列在房间左侧的枪，再返回私人酒吧（图101）。

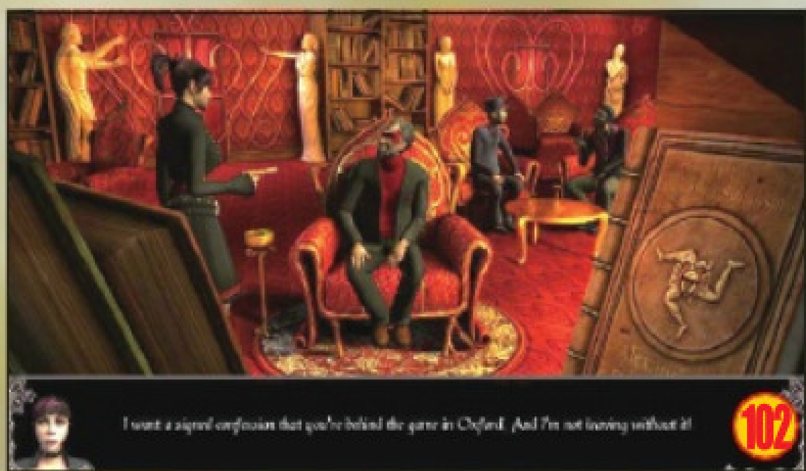


想不到这个在上个世纪由4位世界顶尖魔术师创立的戴德拉斯俱乐部内部竟如此错综复杂！不过萨曼莎此刻却并



没有心情品味她多少年来都梦寐以求的这个地方。她穿过建在地下的镜子迷宫、沼泽迷宫和人头森林，终于来到了戴德拉斯俱乐部只开放给资深会员的私人酒吧。她一眼认出了坐在沙发上的梅菲斯特，怒火中烧地冲上前去："梅菲斯特，我终于找到你了！我已经知道了一切，你最好一五一十地告诉我，你为何要利用我、利用我们的实验来策划这些事件，陷害斯代尔博士！"（图102）

此时的梅菲斯特瞠目结舌。"你怎



么了萨曼莎？你疯了吗？是我认识你、熟悉你、了解了你的才能，才推荐你加入戴德拉斯俱乐部的，我给了你表演今天的入场魔术的机会，我利用你什么了？斯代尔博士是谁？我怎么听不懂你说的话？！"

"别装蒜了！都是你……都是你的这些伎俩，现在大卫把所有的事情都算到我头上……他这辈子都会认为我是个骗子而厌恶我，而这都是因为你！你！！"

"啊，原来是这样……我明白了……是啊，因为爱情，这个理由足够我原谅你这莽撞的行为了……不过，你怎么会反过来指责我呢？我一直以为那些事件都是你的杰作！"

"不是我！我没有做那些会伤害别人的事！"

"真的不是你？嗯……事件的照片我也看了，虽然我不能告诉你那些凭空出现的东西是如何做到的，但是这些事件真是让我似曾相识……跟我来，给你看点东西！"

萨曼莎还没来得及收敛自己瞬间快要崩溃的情绪，就被梅菲斯特拉到一间黑暗的小屋，他开始播放一卷录影带——画面很粗糙陈旧，戴德拉斯俱乐部的舞台上站着一位魔术师，没有阴暗的灯光和任何道具，没有音乐和助手混淆视听，他用令人难以置信的方式在舞台前方"凭空"变出了漫天鲜花，再反转手掌将鲜花变成了一团团火焰！而录影带上的时间表明，这段表演发生在任何能产生光电的电子魔术设备还没有诞生的上世纪80年代！

"萨曼莎，任何一个见过这卷录像带的魔术师都无法参透其中的奥秘，我们只能说，这根本不是魔术……你一直认为那些诡异的事件是魔术所为，因为你自己也是魔术师，也许，你根本就想错了……"

画面上的魔术师缓缓抬起了头，萨曼莎觉得他的领带花纹很特别、很眼熟，再细看这熟悉的狡黠的微笑——这是魔术师特有的机敏又带几分揶揄的表情——这个人正是安琪拉的父亲！他正戴着和那张照片上一样的领带，而那领带上特别的迷宫样式的花纹，与第一次事件中印在豪斯帕斯运动场跑道上的花纹一模一样（图103）！！



当萨曼莎气喘吁吁地从伦敦飞驰回牛津，径直闯进大卫·斯代尔的房间时，躺在床上半睡半醒的大卫正享受着身边温柔的体温和体香。染成劳拉一样的发色，穿着劳拉的衣服，依偎在他的胸膛上，试图在他的脑海中将劳拉取而代之的，正是安琪拉（图104）！



"大卫！大卫！你清醒清醒啊！那不是劳拉，是安琪拉！"

大卫猛地睁开眼，下意识地推开了眼前的安琪拉。"不！不！！我是劳拉！我就是劳拉！！你这个碍事的女人！"眨眼间，只见一道微光闪动，霎那就变成了一团火焰团团围住了萨曼莎，仿佛这就是要将她吞噬的安琪拉的嫉恨与怒火（下页图105）！

等大卫回过神来将火扑灭时，安琪拉早就不见了踪影。萨曼莎这才告诉







大卫，安琪拉那不可思议的力量遗传自她的父亲——以戴德拉斯俱乐部魔术师面目出现的“异能者”。而让她父亲丧命的那场火灾很可能也是她无法控制自己的力量所致。因此她才一直在心底自责，沉迷于仙女的世界想逃避现实。但也因此她才逐渐迷恋上了相信并研究人类异能精神力量的斯代尔博士，甚至一厢情愿地在心中深深爱上他，不惜用各种方法逼走接近他的人，最后还想冒充他的亡妻。毫无疑问，斯代尔博士那几次实验都是在她睡眠时触发了她潜意识中的力量，从而产生了那些诡异的事件——其实连那场可疑的车祸都可能源自她的力量……

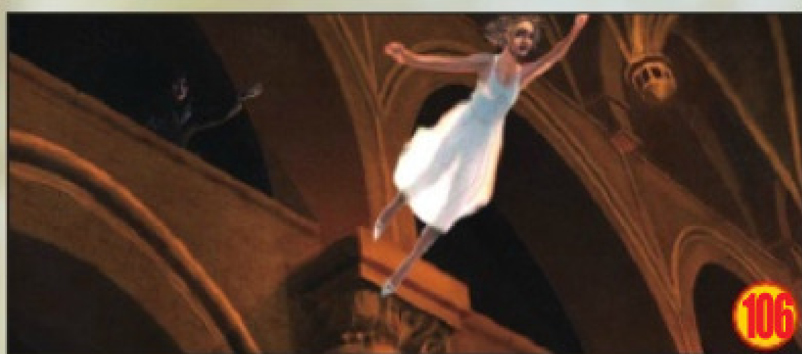
他们两人处理完房间的火灾，便开始四处寻找安琪拉，萨曼莎想起大教堂这个安琪拉的钟爱之地，两人果然在那儿找到了她！可还没来得及劝说她，她又爬上了教堂的顶棚！

“安琪拉！你下来吧！我不会责怪你，我在这儿坐着，等你下来和你好好谈谈！”大卫试图安抚她的情绪。

“不……我伤害了别人，我伤害了饭堂的人……我伤害了爸爸……仙女不会原谅我了……”

“不是你的错！你只是不能控制自己的力量！下来吧，没人责怪你，一切都过去了！”

但此时的安琪拉已经无法回头，她将手臂伸向前方虚无的幻影。“爸爸……仙女……我来找你们了……爸爸，我想你……”下一秒，她纵身跃起，仿佛自己也拥有仙女的翅膀可以腾空飞翔，但她只是折了翅的仙女，重重地摔落到了地面……（图106）



一周后，学生们再度聚到了一起，他们在一起怀念安琪拉，他们也一起接纳了萨曼莎这个朋友。“斯代尔博士，难道安琪拉就是所谓的超能力者吗？”

“实验数据中，与你们的脑部电波频谱相比，她的大脑玛莎中间体出现了异常的活动——实际上还出现了异常的高温，那时她正处于深度睡眠状态，潜意识中的愿望或意志引导着她的力量……我想，其他的答案，需要我继续的研究了。”其实，在他平静下来整理思绪后，终于回想起车祸前一天10月21日来找他的女学生正是安琪拉。而安琪拉死后的第二天，在他的RNG仪器上，清清楚楚地出现了一个单词“假冒者”（IMPOSTER），仿佛就是劳拉在试图提醒他。这一切的背后都是他必须要去探究的谜。

“好吧，如果能弄明白这一切，我想我们都愿意继续参加你的实验。”即使是最油嘴滑舌的哈维也被这一系列的事件所深深吸引。

“萨曼莎，我们还接着等你的通知！还有，你也要好好加油！”海伦娜对萨曼莎挤了下眼睛。而萨曼莎看着这一双双真诚的眼神，由衷地笑了（图107）——她感到自己走南闯北日思夜想的那种温暖与接纳，在这儿终于找到了……



我们这期的话题主要是“功能+环保”，因为保护地球妈妈的任务实在太艰巨了。另外暑期接近尾声的那段时间，有两个现象让我感触较深，一是攒机的学生用户真的很多，二是打算买苹果产品的人也不少。对于第一种DIY用户，小白想告诉大家的是千万不要碰高端产品，因为过去卖2 000多元的某品牌P55主板，如今1 000多元就能买得到，可见其利润有多高，现在物价飞涨，要能省则省嘛。而如果谁打算买苹果产品，那么从“货源紧张”，路边小店却又现货供应的iPhone4，到“死也不降价”的iPad都已不值得购买了——新产品就要上市了，它们硬件更好，外形更时尚。

“万能充”之王
——IDAPT i2+ 多功能充电器



多数人眼中，万能充是一种做工粗糙，价格很低的产品，例如在购买手机时，卖家通常会“友情赠送”一个，不怕损坏电池的朋友会用它给原装电池充电，可运气不好时会遇到输出电压、电流不稳的不合格产品，导致充电时间特别长，或者根本充不满，当然还有一种更坏的情况——输出电压过高导致电池损坏。为什么我们明知存在风险，却仍然坚持使用万能充呢？其实只是因为它很方便。那么如果有一个质量好、功能全、外形酷的万能充，只是价格比较贵，你还会购买吗？

不管能否被世界人民接受，IDAPT公司已经把这样的产品造出来了，这家公司专门生产各类充电器，新型号“i2+”是他们的重头产品之一，可一次给3个设备充电。IDAPT宣传的口号之一是：“只用一个，你的所有设备都能充！”（Use only one charger for all your devices），他们所言非虚，“i2+”可兼容各品牌的手机，如诺基亚、三星、苹果、摩托罗拉、HTC等，并支持常用电子产品，包括GPS、蓝牙设备，PSP、NDSL掌机，Xbox360和PS3手柄，AA/AAAA电池……总计约4 000种。

IDAPT是如何做到的呢？他们采用了“适配器”方式，可理解为我们常用的转接头，在“i2+”和需要充电的设备之间进行适配。使用时先挑选合适的适配器，将它安装在“i2+”底座上，再把对应设备连接上即可。此种适配器IDAPT称之为“IDAPT tip”，单卖价格有的是19.99美元一个，有的是9.99美元一个，总之都不便宜。相比之下，“i2+”的售价就显得不高了，它有附带6种tip的“打包版”，售价为39.99美元，如果你想自行挑选tip，则最高只能选4个。小白实际计算了一下，自选的性价比看起来更高些。





↑可连接各类设备，尤其连接Xbox360无线手柄后可一边充电一边用

→这是“IDAPT tip”的使用方式，可以想象若要做到“万能”，你需备上好多“tips”

宁要“许多线”，不要“适配器”

39.99美元换算成人民币约为263元，看起来并不是特别贵，可是如果你一旦购买了它，就可能随着数码产品数量的增多，不停地购买“tip”以使“i2+”物有所值，而且适配器只能与该公司生产的充电器配套使用，导致用户完全被产品“绑架”了。

其实仔细想想，这种产品也不是特别方便，虽然我们可以摆脱许多电源线，但我们摆脱不了“tip”。比方说你要为PSP充电，就得先找到对应tip，如果充电器上已插满其他tip，就必须要把它换下来，这个“寻找→拆卸→安装”的过程不会特别愉快，尤其新鲜感退去后，在一堆长相类似的tip中寻找对应的那个时，花费的时间和带来的烦躁感会让你后悔买了这个设备。小白比较主张DIY，用束线器或绝缘胶布，再加上贴纸标签和剪刀，我们一样可以让凌乱的电源线变得规整，所有花费加起来不会超过20元。步骤是先把不同种类的充电器归类，并把它们插在多功能插座上，用标签纸在接头处做好标记，再用束线器或绝缘胶布把它们整合在一起就大功告成了，一起动手改造吧！

听，是水让它唱歌
——H2O水能收音机



据说这是目前世界上唯一的一款水能收音机，它的预售价是34.95欧元，折合人民币约为359元，有5年质保，在“节能环保”的免疫光环下，这个价格看起来真是太值了。从一些不知是不是托儿的人所发表的评论中得知，“H2O”能与各种淋浴设备完美合体，不会导致有影响美观的缝隙存在，或者导致水管迸裂的恶性后果。打开水龙头后，一旦有水流过

是个好产品，但水费怎么算？

从概念上说，这确实是一款非常好的产品，既有环保理念，又有实用价值。可它的弊端也比较多，首先是如果你想听歌，就得一直开着水龙头，在以节俭为美德的中国人中，许多都是在用洗发香波或涂香皂时把水关掉的，如果用上这个产品，歌放到一半就得停住，非常让人扫兴。还有就是上学的朋友一定深有感触，许多学校的澡堂都是“刷卡消费”的，淋浴时把“饭卡”贴上，扣掉几毛钱，然后大家开始洗，离开红外区域的话水流会停止，帮助我们建立了一个重要的观念——节水。所以我认为，在如今国内不少地区饮用水都匮乏的条件下，奢侈地一边洗澡一边发电听歌是不合适的。对于老外呢？已经富起来的他们没有这个限制。

“H2O”，它内部的微型涡轮便会被带动，产生的电能足够播放广播，多余部分还可存入内置的电池中，不过由于产生的电量有限，内置电池的作用更多的是用来保存设置，如使用时自动转到上次收听的电台。

那么它的音质如何呢？可想而知不会很好，因为一个足够大、发声够好的全频带单元所需的电力，不是H2O这样的设备可以提供的，另外一个问题是如果水流不够大，“H2O”应该就无法发出可以听到的声音，所以在洗澡时你应该把水流开得大些——即便你不想那样，可为了在淋浴室里听清楚歌曲的旋律，也必须那样做……



与高档淋浴器和谐搭配



淋浴时，爱唱歌的姑娘能一边听着广播一边唱了



加水即充电

——便携式燃料电池充电器



↑电池内部结构，右侧的燃料电池耗尽后可更换

就连“loser领主”都知道购买电子产品时要注意电池的续航能力，可见因为硬件发展太快、功耗问题难以降低等问题已深深影响了我们所有人。燃料电池的概念是1839年由G.R.Grove提出的，发展至今已有大约172年的历史，它具有转换效率高、不需石油燃料、零污染排放、结构简单、运行平稳等优点，但它的缺点之一是燃料种类必须是氢气，生产比较复杂。不久前，美国SiGNa化学公司公布了其最新水制氢工艺，将钠硅化物储存在一次性金属罐中，然后向金属罐中添加水，从而制造出了氢气。该公司声称，新工艺制造出的氢气可供笔记本电脑、手机等便携设备使用的氢燃料电池使用，副产品硅酸钠也是一种环保产品，可像城市垃圾一样直接回收，也可回收用于水泥制造和其他工业。无独有偶，研究燃料电池的瑞典公司“myFC”拿出了一款产品“PowerTrekk”，它同样是从水中提取氢气，是一款便携式的充电器。该产品专门用来为手机、数码相机等随身设备充电，采用“2合1”设计方式——主电池是蓄电池，辅电池是燃料电池。



→很酷的外包装，户外运动爱好者应该会很喜欢

充电器参数	
额定输出	5V/1000mA
额定输入	5V/500mA
主电池	锂电池，容量1600mAh
辅电池	PEM4芯，容量1000mAh
充电输入接口	Micro-USB
充电输出接口	USB

工作时，如果主电池有剩余电量，那么直接用它供电，平时也可插在插座上为主电池充电。而在野外等条件苛刻的环境下时，直接把“PowerTrekk”的上盖揭开，向内部的燃料电池仓里灌水，它就会立即开始发电并为主电池充电，用户把需要充电的设备与它正常连接后等待即可，和使用普通蓄电池没有太大差别。充电器外壳采用了防水材料，所以特别适合野外活动时携带，不用担心电池进水导致燃料电池白白耗尽。燃料电池用光后可再次购买，截稿时售价未知。

说说数码产品的电池

不算很久之前，老编Cross在网上买了一个给PSP用的外置电池，他说自己之前就买了一个，用起来感觉挺不错，于是又买了第二个，并推荐我也买个备用。可让小白纳闷的是，这种产地韩国，价格便宜，电芯技术未知的产品，真如卖家宣传的那么好吗？而且我还发现除了Cross外，在该店购买同种电池的玩家有数百人，评价都比较好。于是我找到领主，得知他早些时也买过一个，但如今电池性能已大不如前……在网上搜索得知，这样的电池大多有猫腻，轻者容量虚标，重者损坏机器，只是因为价格低廉吸引人购买。另外在我看来，Cross和领主这样的玩家都不需要这种电池，因为Cross不会长时间地玩游戏，多备一块原装电池更合适，而对游戏时间较长的领主来说，不如外接电源适配器，你可以想象一下连接巨大的外置电池时的PSP，和直接使用电源适配器也没什么差别了。

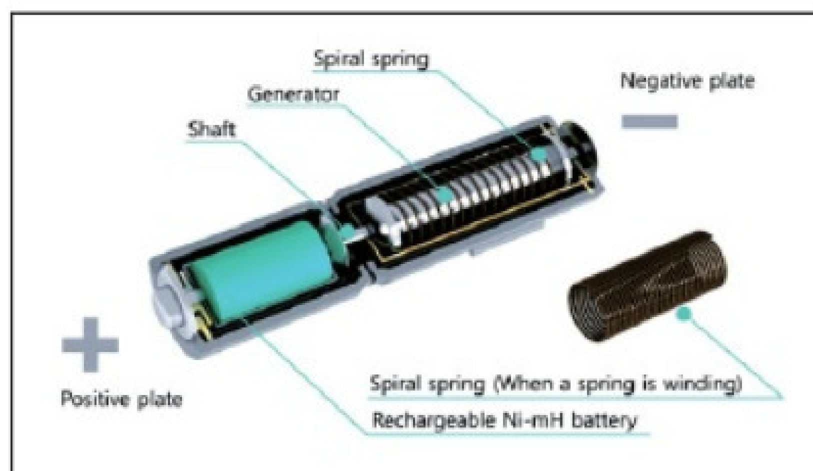
对于随身数码产品，便携性和电池续航能力其实最重要，像掌机、智能手机、平板电脑、MP4等，我们要考察它的实际使用时间，而不是理论时间。因为厂商在测试时，有的甚至是在关闭屏幕的情况下得出的结论，与实际使用天差地别。



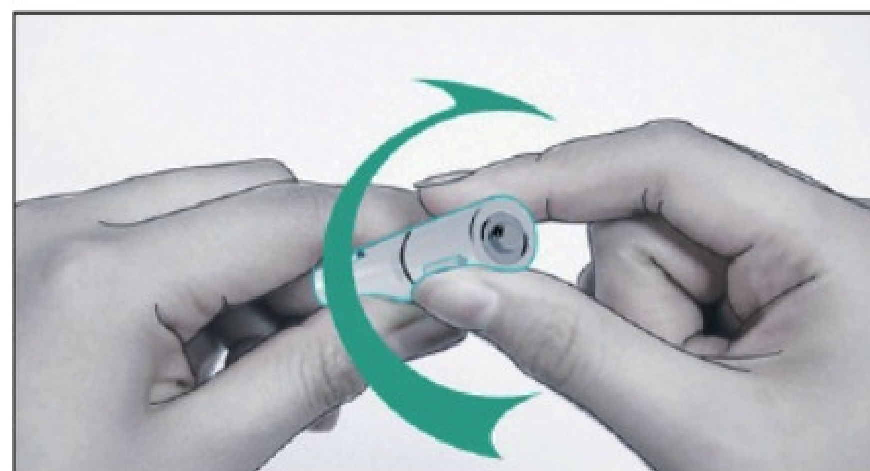
人肉发电机制造者
——发条电池

嘿！你想没想过把自己变成“发电机”？有些自行车上配有照明灯，车轮转起来时可带动发电装置为它供电，我们所要做的就是使劲踩，骑得越快灯就越亮——这就是“人肉发电”在过去的实际使用情况。现在有两个人，一个叫Yeon Kyeong Hwang，另一个叫Mieong Ho Kang，他们共同设计出了一种AA电池，只要使用者不停地拧它，就像小时候玩发条玩具一样不断给它充电。

这种电池的应用面还是很广的，比如外出露营，以及当一些数码相机、遥控器、游戏手柄、手电筒等没电，且手头没有备用电池时，使用发条电池就有了一线希望——只要你肯卖力，就能有电！另外，电池还可用常规充电器充电，充电速度要比人力快许多。



↑电池结构图，主要部件是一个螺旋弹簧和一个可充电式的镍氢电池



↑使用方法：在指力允许的范围内顺时针拼命拧发条，拧得越快充电越快

作手指健身器也不错

就在此电池的发布页面，一个叫“engineeringthoughts”的外国科学家网友站了出来，大声质疑这类产品的实用性。他认为发条电池这个概念完全不切实际，因为经过他的计算，假如这个镍氢电池约有12 528焦耳能量（按一般AA电池的1/3计算），如果想用一般弹簧产生如此多能量，需要让弹性系数为90的弹簧拉伸或压缩约27英寸（68.58cm）——这是一个不可能实现的数字，即便是压缩或拉伸1英寸（2.54cm）也不可能在AA电池中实现。他还补充说，即便换成钟表或玩具中的动力弹簧，也要换成特别大的一种，大到以至于AA电池中根本装不下，哪怕只想充上1/16的电力，也需要施加500磅的力，一切计算都表明该电池只能忽悠一下门外汉。如果我们换个角度想想，这样的电池倒也有存在的必要，哪怕作为手指健身器也不错，比如拧过500圈后灯泡会亮一下以示鼓励，这足够让像我这样比猴子聪明不了多少的人高兴一整天了。

我小，我节能！
——德州仪器展示微型投影机



在今年的全球移动通信大会上（Mobile World Congress），德州仪器展示了一款USB接口的微型投影仪原型机，它没有内置电池，只通过USB接口供电和传输数据，光通量仅为20流明，外观看起来不漂亮。既然是原型机，它不会上市销售，存在的目的是用来展示德州仪器的2010年宣布的技术——DLP微投芯片“nHD”。nHD作为一年前推出的芯片，性能不是非常诱人，它的分辨率为640×360，对比度超过1000：1，只能用来逗小孩玩。好在德州仪器发布了一些“新货”，其中第三代DLP的参数惊人，最高可达800×480，而且在不降低亮度的条件下，功耗不会超过上代芯片，芯片体积也更小，这令厂商设计产品时更加灵活。



←目前德州仪器有两代DLP Pico芯片，第三代会比它们更小，性能更好

↓德州仪器更注重便携投影机芯片市场，但LED灯的亮度不足问题如何解决呢？



炒作3D之后，下个是“随身投影”？

“3D”概念在国内不愠不火，在国外也好不到哪去，很重要的一点是多数人根本不需要3D，尤其对3D电视来说，如果没有电视台信号的支持，只能自己掏钱购买3D片源，但即便这样，真正的3D片源也寥寥无几，那些经过软件计算出的3D图像只会让人眼花，得不到视觉享受，也发挥不出设备的能力。3D概念后，能触到消费者钱包的炒作题材少之又少，从最近全球移动通信大会的情况来看，各种带投影功能的照相机、可读取SD卡的投影仪，以及各种更小更便携的微型投影仪相继展出，解决方案提供商也在台前摇旗呐喊，这让小白相信不久后便携投影仪就会火起来。在那之前，我提醒大家注意自己的购买需求，如果你打算用它展示单反相机拍摄的照片，或者播放画质出众的电影等等，微型投影仪都不适合，这是由于它被诸多硬件条件限制所致，所有那些需表现真实色彩的工作，很长时间内微型投影仪都不可能胜任。



桌面水族馆
——USB供电的多功能小鱼缸

许多人喜欢养观赏鱼，在办公桌上放个小鱼缸也是姑娘们喜欢的装饰方式，Fascinations公司让这类小鱼缸更进一步，加入了LED灯、储物盒、电子表、温度计等功能，售价一跃而升，达到了38.95美元。鱼缸内有小水泵，可保持水中的含氧量，并有小喇叭可发出5种让人觉得自然的声音（如冒泡声），所有需要的电能都通过USB供应，这样只要你的办公室中有电脑，就能保证鱼缸正常工作——反过来说，关闭电脑后小鱼缸也要“下班”了。正面显示屏的LED灯可调色，上面显示日期、时间、温度等信息。这个商品在国外上架后，一些人留下了宝贵的意见——“这是史上最糟糕的鱼缸，没有过滤功能，差点把金鱼养死！”“楼上你这个说的不对呀，自己加上过滤网和活性炭，妥儿妥儿地！”“我的猫……它不停地喝鱼缸里的水，然后病了，怎么办？”

USB接口真的很重要

上期“软硬评析”栏目中，我们一起了解了USB显微镜，如果配套用上这期的USB鱼缸，就可以写一个漂亮的自然课作业了。其实还有很多USB小玩具，比如USB风扇、USB加湿器、USB台灯……所以说，USB接口很重要，可许多笔记本电脑厂商为了节约几毛钱的成本，只配备3个USB接口，这非常不科学，我们起码需要4个！不信你可以算算——1.鼠标、2.U盘、3.散热垫插座、4.其他USB设备（小玩具、充电器、另一个U盘）。更简单的算法是，如果你需要2个USB接口为移动硬盘供电的话，再加上一个鼠标，3个USB接口才刚刚够用，那时候你打算拔掉点什么？



调成蓝色灯后好像换了个新鱼缸……

iWOW，它不是《魔兽世界》
——SRS出品用于iOS设备的耳机放大器



59.99美元，只要是和苹果产品沾边的东西，价格都不会让人觉得合理，但苹果已经让他们的用户彻底开窍了，购买者们能说服自己，觉得他们所购买的产品物超所值——“看！虽然只有一个接口，但我的iPhone有连接这么多东西的能力！”

SRS lab出品的这款“iWOW”看起来好像和《魔兽世界》有关，但事实上它们一点关系都没有，因为iWOW专用于苹果的iOS设备，而iOS上无法运行《魔兽世界》，所以它们确实是毫无关系。iWOW看起来像一个转接头，将苹果的20Pin接口转换成了3.5mm的立体声输出接口，我们可以推测，iWOW中必然包括DA转换芯片和放大电路，换句话说，这不过是个便携式的耳机放大器。真正的音频器材发烧友看到这个产品时应该会很不屑，因为59.99美元的耳机放大器甚至都算不上入门级，如果去掉“苹果”属性后，iWOW的价格还会缩水，可想而知其中的芯片和电路有多么的精简。使用方面，连接苹果设备后，用户还要下载一个“iWOW 3D”软件，每次使用时得开启它，然后令其运行在后台，占用系统资源的同时并让电池电量消耗得快些。在听感上，用户大多表示比连接苹果自带的3.5mm接口有许多提升，尤其是虚拟环绕音效在看电影时更真实了，可惜我们得不到样品，无法亲身体会它的神奇了。



和iPad相比尺寸很小

人傻、钱多、速买

如果你是个真正的音乐发烧友，渴望在家能听到更好的声音，应该早就去花高价买无源音箱和功放了。哪怕不是那么极端，只想简单改善一下音质，是不是换个耳塞效果更好呢？小白不鼓励购买这样的“半吊子”产品，这其中有诸多原因，很主要的一点是听音太主观了，我们要多试少买，以免浪费金钱却得不到想要的声音。

试的时候要怎么做呢？方法是随身携带你正在听的歌，一两首即可，必须听过许多遍，最好能熟悉到“背诵”出来，这样在专卖店中再听同一首歌时，马上就能听出差别，到时你再考虑那种声音是不是自己想要的，值不值得掏钱购买，切忌追求参数，以为贵的一定好。



守望者日志

——夜访者札记·事件的故事（下）

■北京 Ground Zero 坏香橙

备忘录提要

在上一回合中，欺诈铃（Libel Bell）的测试运行效果令我十分满意。事实证明，只要目标的深层意识没有彻底停止活动，那么通过这台便捷的媒介装置进行甄选与链接之后，很容易便能让我与身为当事人的受访者思维本体展开会面交流。如果一定要指出缺陷的话，那么作为规则基础的概率论恐怕是美中不足的唯一遗憾。不过话又说回来，直接对思维本体——也就是通俗意义上的灵魂——进行探测与考察，这种行为本身并非作为旁观者的我有权限接触的内容。能够利用欺诈铃创造的漏洞进行窥探，从结果上来说，已经足以让我心满意足。

然而——

笔记到此中断。我合上备忘录，支撑着下巴抬起头来：现在的状态又算是什么情况？

在我的身边，以放置欺诈铃的阴阳造型咖啡桌作为几何轴心，在互成同等夹角的延长线上，以三台造型不尽相同但实际功能所差无几的家居设备作为端点，一个完美的等边三角形出现在我当前容身的空间中央。没错，这次会面从一开始就不是什么对等交流。

在我的面前，参与本次会面的两位受访者一动不动地蜷缩在那两台外型相同的漆黑沙发上。尽管一言未发，但从姿态的造型来看，濒临崩溃恐怕是形容她们精神状态的最好概括。

事实上，根据上次会面收获的访谈情报，当前的这个结果完全是顺理成章发展得出的答案。但是，这次的对手居然能够让当事者遭受如此沉重的打击以至于彻底放弃行动的意志，实在是让我始料未及。夜访者，这个充满谜团的角色到底拥有何种等级的实力？我很好奇。不过，尽管这次的受访者不可能直接向我陈述自己的经历，但获取情报的合适途径依然是存在的。

“好了，两位小姐。”我清清嗓子，松开盘起的双腿直起上半身：“我清楚你们现在的感觉肯定不会太好。不过，既然二位已经接受了我的邀请成为了今天的受访者，那么还是请你们毫无保留地把自己知晓的所有情报统统在这里报告清楚吧。既然败局已成现实，那么一味的逃避自然不是什么

明智之举，至少，我们不能让牺牲者贡献的价值付之东流，不是么？”

念完开场白之后，我从作为临时席位的电视机顶上跳下来，抽出一盘空白的Betamax制式录像带塞进录像机里，按下了电源开关。

“让我们开始吧。”

备战时刻：第二次夜访者侵袭事件作战会议实录

七曜历1204年4月2日21点35分

利贝尔王国核心军事机构雷斯顿要塞，战略研究室

“女士们先生们，欢迎各位收看本期《战争之犬的麻烦终结实验室》特别节目，我是主持人兼讲师路加·纳查奇。众所周知，在我们的日常生活中，某些看上去坚不可摧的零碎总会带给我们无穷无尽的困扰，那么，是否存在一劳永逸的解决方案呢？”

镜头逐渐拉远，画面的中央出现一大堆锈迹斑斑杂乱无章的废钢梁。欢快的旁白再次响起：

“答案自然是肯定的。请看，这就是我给您提供的建议。”

仿佛是开启了某种装置，一声提示音响起，钢梁堆的位置上突然发生了剧烈的爆炸。震耳欲聋的巨响充斥着所有的声道，棕褐色的硝烟阻挡了全部的视野。

“当你在生活中遇到了什么不顺心的麻烦，敬请拿上那么一点点朴实无华的C4炸药，插上雷管，按下开关，然后——嘭！”

硝烟逐渐散去。镜头再次拉近，方才盘踞一方的钢梁堆此时已经消失得无影无踪。

“只要来上这么一次赏心悦目爆破作业，无论是什么样的麻烦保准一次统统解决。没错，这就是我的答案，各位明白了吗？”

镜头一转，画面从爆炸现场切换回了室内，一个头顶钢盔瘦得像条鬣狗的年轻黑人冲着镜头咧嘴一笑：

“欢迎来到战争之犬路加·纳查奇的麻烦终结实验室。在上一个环节中，我们已经对聚异丁烯混合爆炸物——也就是广大战争之犬喜闻乐见的C4炸药威力产生了理性认识。下面，就让我们一起来学习这种危险混合物的正确制作方法，注意看，以下每个步骤都要留神。”

镜头逐渐升高，画面的下方出现了一张放满杂物的工作台。踌躇满志的战争之犬拿起一支细长的玻璃棒，开始依次指点介绍：

“首先，诸位不必怀疑自己的眼力，弹性橡皮泥——这种五颜六色的小孩子玩具就是本次工程的主角之一。然后，这个牛皮纸袋子里装着的是白凝胶，戏份第二的重要角色。再往后，这些以异丙基为代表的瓶瓶罐罐构成了本次节目的群众演员阵容，具体名单可以从我课后提供给诸位的条子上得知。好了，基本成分介绍完毕，至于其它器材——蜡烛、液体比重计、煎锅和冰箱等等——这些乍看之下平淡无奇的东西究竟有什么作用，我会给大家详尽演示一番，敬请期待。”

配方成分报告完毕之后，战争之犬开始了操作。只见他撕开装着白凝胶的纸袋，把袋子里的内容统统倒进一只浅底汤锅中，加满温水放到灶台上开始一边搅拌一边加热。“我建议诸位不要在自己家里的厨房尝试这个实验，相信我，这件工作是属于专业人士的危险专利。”

第一步进行得很顺利。片刻之后，战争之犬垫着毛巾把汤锅从灶上端了下来。“冷却两分钟左右，加入一杯色拉油继续搅拌，然后留意表面，看，我们要提取的就是这东西。”

一层薄薄的硬壳开始在锅中浓汤的表面浮现。守着汤锅的路加·纳查奇满意地点点头，拿出一柄金属小勺轻轻地铲起这些结块的固体，仔细地收集在一只透明的广口瓶中，然后盖好瓶盖，放进台子边上的冰箱里。“注意温度，选择冷冻。”

完成了对白凝胶提取物的处理之后，战争之犬把汤锅移走，拿起一支巨大的钢化玻璃碗放在平台的中央。“接下来进入第二环节。提醒一下，这个部分又脏又累人。”

五颜六色的弹性橡皮泥被剥去了包装，接二连三地投进了玻璃碗中。“记住，”纳查奇从工作台的下面拿出一对橡胶手套，“保护好你的双手。我们的操作内容并不是家政课的烘姜饼把戏。”

收集橡皮泥的任务告一段落，战争之犬转身把装满瓶瓶罐罐的白色杂物盒搬到手边，开始依次向大碗中的橡皮泥添加五花八门的各种配料，接下来又是一阵翻天覆地的搅拌。几分钟后，花花绿绿的弹性橡皮泥被揉成了一堆形似融化软糖的半流体混合物，只不过颜色是非常恶心的深灰。

“用比重计测量一下这滩玩意的密度，标准在我课后给你的第二张条子上。很好，到目前为止的操作非常成功，让我们继续。”

路加·纳查奇深深地吸了口气，弯腰从冰箱中拿出盛放着白凝胶提取物的广口瓶：“注意，放下你们手中的爆米花和汽水，留神我接下来的步骤：这是整个流程中最危险的环节。我们要把这两种极为不稳定的物质混合在一起，幸运的话，这次操作大约可以制造出半磅左右的成品，不走运的话这次的节目估计会成为我的遗嘱。如何提高成功率？除了严格执行我在前面示范的内容之外，剩下的就看自己的造化吧。”

说完，战争之犬打开广口瓶，把瓶子中的半透明硬块一点一点地取出来，小心翼翼地放进玻璃碗中。“手腕保持平稳，尽量不要颤抖，慢慢来，我们的时间非常充裕——然后，慢慢地开始搅拌，不要着急，一点一点来，就像这样……”

和之前的步骤相比，这一步的操作简直迟缓得像以正常速度播放的高速摄影镜头。最终，大碗里的灰色半流体变成了一堆犹如变质奶油的肮脏黏稠物。“大功即将告成，不过还不到掉以轻心的阶段，让我们善始善终，走完最后一

步。”

完成了最危险的部分之后，纳查奇的动作明显轻快了不少。他吹着口哨把两支蜡烛丢到平底煎锅中，放在灶台上融化成液体。“收尾的工作很简单，唯一需要留意的还是温度，不能太高，那会让你之前的所有操作前功尽弃；但也不能太低，否则石蜡无法完成密封的功能。耐心地冷却片刻，很好，这样就差不多了，让我们结束今天的任务吧。”

眉飞色舞的战争之犬拎起一支大汤勺，像舀冰激凌似的轻轻铲起玻璃碗中的半成品炸药，慢慢地放进汤锅中小心地开始滚动。冷却的蜡壳逐渐变硬，终于，四颗犹如大号甜奶油球的C4炸弹引爆模块摆在了桌面上，欢快的解说声再次响起：

“非常好，伙计们，我的任务到此完成。接下来的部分就看你们的表现啦，祝大家好运。”**（注）**

画面定格。

灯光亮起。利贝尔王国军方最高指挥官卡西乌斯·布莱特将军从大屏幕前站起来，转身面向会议桌：

“以上就是战争之犬在这次行动中负责的全部工作。先生们，接下来该轮到咱们上场了。”

最高指挥官抬起手，指向会议桌中央的一只敞口小盒：“根据计划，首先，这四枚破坏力惊人的串联炸药会被安装进‘殿下’的身体中……嗯，伊奇基尔小姐，可以让你的傀儡站起来表个态吗？我相信只看外表没人能辨认出哪位才是真正的公主殿下……好的，谢谢。在明天的行动中，我们会在零距离的位置上引爆这颗诡雷，即便不能完全摧毁目标，至少也可以对夜访者的本体造成严重破坏。是的，这并不是什么光明正大的对决，但既然这次的对手压根就不是什么常理中的存在，那么我们也没必要去讲究什么公正与人道。不过，这种常规攻击能够成功的几率恐怕并不乐观，倘若第一阶段的攻击未能奏效，那么，正面交锋将会是我们唯一的选择。根据计划，”卡西乌斯没有回头，伸手指指大屏幕：“圣·艾利玛斯·陶特利塔兰尼苏将会是行动第二阶段的中坚力量，大家还有什么问题吗？”

“‘到底要疯狂或者绝望或者愚蠢到什么地步才会选择这种行动方案？’这就是我的第三个问题。”

突然，一句不和谐的发言破坏了严肃的气氛。卡西乌斯皱起了眉头：

“你应该搞清楚自己的立场，纳查奇。战争之犬坐在这张桌子边上的功能并不是发牢骚，明白吗？”

“我当然很清楚。根据咱们的协议，我和阿提拉根本就没有参与行动提案的权力，我的提问仅仅是为了满足自己的好奇心而已——首先，请问那位目空一切的正义使者艾利玛斯阁下，您究竟要妄自尊大到什么程度才会选择‘单打独斗’这种愚不可及的作战方案？您究竟认为自己拥有何种力量能够与夜访者展开直接对抗？”

“刻薄的发言能够证明的只有你自己的无知，黑鬼。看清楚，这就是我的实力资本。”

战争之犬的对面传来了一阵响动，会议桌旁的所有人都把目光集中到了发出动静的人影身上。一束耀眼的灵光瞬间亮起，在众人视线的焦点位置上，明亮的光团像液体一样在核心角色的身躯周围不断盘旋萦绕，平滑地改变着姿态，逐渐呈现出了清晰的轮廓。随着流明的缓慢降低，固态的外壳一点点地显露出了形状，最终，一套流光溢彩的全封闭甲胄严丝合缝地覆盖了核心人物的周身。确认了自己的外壳已经固化完毕之后，计划的主角艾利玛斯重新开了口：

“这就是我的力量。没错，我的能力不像桑迪那样可以万无一失地为所有同僚提供安全保障，但我可以让自己化为坚不可摧的孤胆英雄，这就是事实。我曾经与夜访者展开过正面对决并且成功地将其击败，我有信心在任何一对一的战斗中取得胜利，我所需要的仅仅是一个机会而已，这就是我的实力。”

“啧啧啧，数数你这几句话里强调过几次‘我’吧，好一位目中无人的白象英雄。能把个人英雄主义的价值吹嘘到这个地步也真不容易，不过呢，”会议桌的另一边，主角对面的战争之犬不以为然地抱起双臂在椅背上靠直了身体：“如何看待自己的本事暂且不提，你又有什么理由把这次任务的其他相关者——也就是科洛蒂亚公主身边那些不知轻重的同伴——排除在行动的人选之外呢？”

“很简单，我很欣赏他们的勇气，但他们的实力远未能达到可以与夜访者直接抗衡的程度，参加行动的唯一下场就是成为无辜的牺牲者，因此——”

“很抱歉，纳查奇这次说得没错。”没等这位圣徒说完，旁观已久的卡西乌斯插嘴打断了争论：

“艾利玛斯，你的决心与实力值得钦佩，但如果设身处地从我们的立场上思考一下的话，你就会明白，无论是身为密友的单纯情谊，还是作为军人的职责义务，我们都有充分的理由成为第二阶段正面对抗行动的参与者。不，这场决斗的价值绝不仅仅是击败夜访者那么简单，从更加深刻的层次来看，捍卫身为文明缔造者的人类尊严才是这次行动的真正意义，你明白我的意思吗？”

“我明白，将军。人类尊严的价值是不容侵犯的，我能理解您的心情。没关系，您的要求对我来说并不是难题。”

肯定了卡西乌斯的意见之后，艾利玛斯抬起右手，从左边的肩甲上取下一枚盾牌形状的徽章，稳稳地放在桌上：“请看。”

视线的焦点转移到了桌面上。只见空白的徽章表面逐渐亮起一层柔和的蓝光，一支T字型的标志影影绰绰地浮现在半空中。“很熟悉的感觉，是不是？没错，这就是桑迪曾经给我们展现过的那种力量，那种坚不可摧的庇护神迹。”

“的确，我的力量在原则上无法与自己的同伴分享，但我可以模仿并储存自己接触过的强大力量，在正确的场合重新施展出来发挥合适的作用。将军阁下，这，才是我的真正能力。”

“真不错。”卡西乌斯伸出手，拿起散发着蓝色微光的徽章仔细观察起来，“很实用的能力，不过限度方面没有问

题吗？”

“请放心，尽管我能够重演的能力并非全无上限，但满足这次任务的需求依旧是绰绰有余的。这种拥有‘庇护’与‘拯救’力量的徽章我一共可以提供四枚，数量够吗？”

“足够了，谢谢。”

解决了防御方面的难题之后，会议桌旁边的氛围似乎一下子轻松了不少，但是，战争之犬的一声冷笑再次打破了平和的气氛：

“——按照卡门提交的报告，桑迪至少要休整48小时才能恢复意识，所以你这个二道贩子便以为可以乘虚而入低买高卖剽窃来的能力骗取虚荣，是不是？哼，不要以为用这种下作的手段就能笼络人心，不要以为所有人都会对你这种投机倒把的行为顶礼膜拜，听好：首先，尽管一毛不拔的小气鬼卡西乌斯老家伙半点佣金都没给我交出来过，但既然合约已经签订完毕，那么作为战争之犬的我便可以无休无止地召集雇佣兵个体维持火力输出强度——虽然单位数量是有限的，但绝对数量是无穷的，明白这是什么意思吗？如果我愿意的话，战争之犬可以和夜访者不知疲倦地鏖战到世界末日为止。其次，我的搭档怒海·阿提拉在签订合约释放出力量化身为战争巨像之后，任何物理意义上的破坏对它而言都仅仅是增强力量的源泉而已——还是那句话，你永远无法用‘破坏’这种行为去毁灭战争本身，懂吗？说到底，我们根本就不需要你那种故作姿态施舍的能力就可以在与夜访者对抗的战争中立于不败之地，明白吗？”

“归根结底，”不等其他人辩驳，战争之犬便已经毫无留恋地站起身来向会议室的门口走去：“只要我们愿意，这场正面战争理论上绝对没有败北的可能。但是，我和阿提拉拒绝参与这次行动——别误会，与那未支付的佣金和愚蠢的信心没有任何关系。我曾经在近距离上与夜访者展开过片刻的接触，这段短暂的经历已经让我对夜访者的真正实力产生了明确的认识。将军阁下，您也是当时的见证者之一，我曾经期望您会和我一样对整场战争的局势作出正确的判断，但今天的这场闹剧让我对您的评价产生了新的看法，卡西乌斯·布莱特先生，您的表现让我非常失望。这次行动必败无疑，唯一的结局就是科洛蒂亚小公主毫无意义的牺牲，这就是我的结论。愿你们好自为之，妄自尊大先生们。”

五

“很好，备战阶段的基本情况我已经搞清楚了，感谢您的回顾，尤莉亚·舒华兹上尉。”

我向那瘫坐在左手边沙发上的人影微微躬身以示敬意。“接下来，就让我们揭开伤疤面对血淋淋的现实吧：诸位为何会一败涂地？夜访者的实力真相又是什么？让我来看个究竟吧。”

空白的录像带在我的指尖兜了两个圈子：“一次两次的挫折并非意味着败局已定，敢于从那惨痛的现实中寻找真相的线索，这才真正的英雄应俱的勇气。你同意吗，亲爱的艾斯蒂尔·布莱特小姐？”

对决时刻：第二次夜访者侵袭事件正面交战实录

七曜历1204年4月3日8点47分

利贝尔王国南部技术重镇蔡司，地下研究所

“在正式开始这场交易之前，很长的一段时间内，我都在严肃地思考着一个问题。”

漆黑空旷的穹顶之下，一道醒目的光束照亮了一小片平整的空地。第一阶段作战的核心道具，科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝公主的傀儡一动不动地瘫倒在明亮的光圈中央。

“如果说这枚可笑的诡雷是诸位谋略水准的证明，那么很明显，相比于投机取巧的阴谋诡计，想必参与这场交易的各位英雄更期望能通过一场决斗来解决一切问题。在我看来，驱使诸位选择暴力不合作手段的理由应该是传统的骑士精神，目的在于捍卫自己作为正面阵营角色的尊严。从计划的初衷来看，诸为的立场无愧于正义捍卫者之名，但是请问——”

黑暗中的发言者陡然提高了声调：

“请问，既然诸位自诩惩恶扬善的正义之士，那么为何还要躲在漆黑的暗处伺机而动？难道在诸位的道德观念中，暗中发动的偷袭与光明正大的决战处于相同的地位？多么可笑的多重标准原则——且不论你们拙劣的隐匿技巧就像那枚幼稚的诡雷一样不值一提，请问，诸位究竟把自己作为人类与英雄的尊严置于何处？”

啪嚓。

质问的声音刚刚结束，位于穹顶的照明设施突然整齐划一地亮起了灯光。明亮的光线下，针锋相对的双方阵容瞬间暴露无遗。

视野的正前方，画面的正中央，整场危机的罪魁祸首、恶贯满盈的罪恶化身夜访者毫无遮掩地出现在所有当事者的面前。全身漆黑的装束一如既往地平淡无奇，标注着红色怪异符号的无孔面具上看不到任何表情，流畅的发言依旧在继续：

“让我们进入正题。您，卡西乌斯·布莱特将军，显而易见，48小时之前的那场会面没能产生任何实际效果。作为交易买方的高级代表，我曾经在给您的留言中详尽地阐述了交易条件：只要诸位愿意交出奥赛雷丝公主殿下，那么被我当作筹码的三枚灵魂将会完好无损地如数奉还——以三换一，无比实惠的开价，对不对？然而，面对如此显而易见的盈利优势，您的选择依旧是毫无胜算的正面交锋，妄图通过武力手段掠夺整场交易的全部利润，实在是愚蠢又毫无价值的行为。”

“你，艾斯蒂尔·布莱特小姐，虽然凭借着无数看似水到渠成的巧合，作为游击士的你曾经取得过无数辉煌的成就，但在三天前我们之间发生的那场冲突明确无误地揭露了现实：你不是我的对手，任何层面上都不是。然而，和令尊一样，愚蠢的勇气是你们这对父女最明显也最可笑的弱点。

很好，既然你无法通过显而易见的事实吸取任何教训，既然我提出的合理交易不被你所重视，那么成为重新谈判的筹码便是你的必然下场，为自己的选择付出代价吧。”

“还有你，圣·艾利玛斯·陶特利塔兰尼苏，作为这场挑战的核心角色，在你那顽固不化的个人英雄主义情结影响之下能够做出如此愚蠢的选择可谓毫不意外。对于你这个外来者而言，需要提醒的只有两点：第一，这场交易与你无关。第二，在整场错综复杂的阴谋中你究竟扮演着什么样的角色？如果在这个最核心的问题上无法产生觉悟，那么等到最终的审判降临之时，你与这个世界唯一的结局只会是毁灭。对于你这尊傀儡来说，‘自我认知’并不是什么过时的命题，早日直面现实吧，个人英雄主义先生！”

“至于您，尊敬的科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝公主殿下，这是我们的第三次会面，作为利贝尔未来的最高当权者，直到这个阶段您依然无法对整体局势作出正确判断，实在是令我深感遗憾。在此之前，我曾经留给您24小时的充裕时间来认真思考这场交易背后的意义，然而您的决断带来的只有无可挽回的败局；现在，我又给了您24小时的准备时间来作出正确的选择，我希望您这次的判断不会让所有人失望——好了，倒计时到此结束，现在，说出您的答案吧。”

夜访者的话音刚落，一阵尖锐的啸声划过地下研究所空旷的穹顶，紧接着，一个语无伦次的声音在众人头顶响起：

“艾斯蒂尔！卡西乌斯将军！凯文先生还有……卡门小姐，大家听得到吗？停下，所有人都停下！我们失败了……这次我们彻底失败了……停手吧，夜访者先生！我们投降！不要再伤害他们了！”

“这……这是怎么回事？”

夜访者的对面，蓄势待发的所有人面面相觑：“到底发生了什么事？战斗……战斗还没有开始不是吗？”

“别说了！大家不要再说了！都停止吧！夜访者的力量不是我们能够对抗的……我们彻底失败了！”

尖锐的哀号依旧在宽广的地下室中回响，很明显，虽然在场的所有当事者依然一头雾水，但公主殿下歇斯底里的喊叫显然产生了效果。“非常好。”

纹丝不动的夜访者发出了一声赞叹。没等众人做出反应，出现在东北角电梯位置上的身影已经让所有人目瞪口呆：

“科洛丝……你这身打扮到底是……”

“等一下，殿下！您不能这样，您这样只会……”

“不要拦我！够了，我已经受够了！该结束了！让这场该死的闹剧结束吧！”

苍白的脸色，凌乱的发丝，眼角位置上残留的泪痕明确无误地昭示了科洛蒂亚当前的状态，然而真正吸引了所有人注意力的重点，却是这位公主身上的装束：

简洁的造型，流畅的线条，散发着柔和釉光的坚硬表面，一套纯白色的全封闭贴身甲胄完美地遮盖了科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝公主脖颈以下的全身部位。“殿下，这身装甲到底是……”

“密特拉斯Ⅳ型战术动力外骨骼装置，赏金猎人制式，一件可以让装备者在世界末日中全身而退的无价之宝。这就是您的勇气根源吗？何其单纯。好了，先生们，今天的交易已经接近尾声，在正式退场之前，让我来给诸位解释一下这场交易的真相吧。”

夜访者从口袋中抽出左手，突然，4颗串联在一起安装着简单控制设备的灰白色球体毫无征兆地出现在它的掌中：“在发动突袭之前，诸位想必会产生这个疑问：为什么战争之犬提供的C4炸弹没能正常引爆？实际上，纳查奇的手艺没有任何问题，这颗炸弹目前正处于爆炸状态中，请看——”

只见夜访者手臂一甩，沉默的炸弹划出一条笔直的轨迹向上高高飞起。当这架危险的装置上升到最高点时，一桩难以置信的现象出现在所有人的面前：

封闭在石蜡中的C4炸药瞬间剧烈起爆——然而，没有轰鸣，没有冲击波，画面仿佛是突然定格一般，所有理应出现的现象戛然而止，扩散的浓烟与气浪凝固在半空中，形成了一个不规则的球体：“这就是整场交易的真相。诚如诸位所见，从受控个体的角度来看，我的能力就是这么简单：**时间对于我来说并不是无法干涉的标量，这个世界上的大多数概念对我而言都是可以逆转的，在场的诸位同样也不例外**——明白吗？妄图与我决一死战的女士们先生们，现在的真实时间是**七曜历1204年4月4日早上8点25分**。没错，不知不觉间诸位的时间已经过去了将近24小时，而在那漫长的85037秒中，在场的各位曾经向我发动过9215次进攻，根据统计，卡西乌斯·布莱特将军一共阵亡过3097次，而可悲的凯文·格拉汉姆神甫死亡的回合数更是高达7599——周而复始毫无意义的牺牲行为，这就是与我交手的诸位在浑然不觉间所收获的唯一成就。归根结底，各位以为自己现在究竟扮演着什么角色？消灭罪恶的正义斗士？大错特错，你们只是一堆筹码而已，唯一的价值就是让我展示实力让那待在后方的奥赛雷丝公主殿下在‘牺牲自己还是牺牲诸位’的二选一命题中做出决定。幸运的是，尽管优柔寡断的软弱本性让我整整等待了24小时，但最终，我们的公主殿下依旧做出了正确的选择。女士们，先生们，为自己的幸免于难与自己的无能为力感叹吧，现实就是如此残酷。”

“等等，你这混账东西——噢，天哪！”

事件真相终于暴露无遗，最先打破沉寂开始行动的依然是身经百战的卡西乌斯，然而，就在他刚刚开口还没说完整句话的时候，一件令人毛骨悚然的事变再次终结了所有人的行动欲望：

众目睽睽之下，只见与科洛蒂亚公主一同乘坐电梯来到地下研究所的近卫侍从尤莉亚·舒华兹上尉胸前突然出现了一道贯穿躯干的可怕创伤，鲜红的血液、残破的骨骼与碎裂的内脏划出一道致命的曲线凝固在半空中，连同她脸上震惊的表情一起构成了一尊触目惊心的雕像。“最后一次强调，倒计时已经结束。”

众人的背后再次传来夜访者的声音。“我的耐心是充足

的，但并非无穷无尽。正如我在最后一次逆转时间之前留下的预告那样，公主殿下，这是您最后的机会——如果您依旧想用任何借口继续拖延的话，那么您的朋友将会以每隔7秒丧生一位的频率逐一被我干掉，这一次，我保证时间不会倒流。现在，”一声清脆的响指，一道银色的旋涡出现在地下研究所场地的中央：“给我走。”

“这次的收获评价如何，**业曼**？”

然而，就在众多当事者只能眼睁睁地看着颤栗不止的奥赛雷丝公主抽抽搭搭地踏上不归路的时候，一个冷淡的声音突然打破了僵局。是谁？

天哪，居然是那位从最开始便一言不发地冷眼旁观事态发展的契约赏金猎魔人，卡门·伊奇基尔。

“失望至极。”

夜访者居然回话了。“毫无意义的闹剧。毫无价值的花瓶。”

“现在就做结论恐怕为时尚早。毫无希望的绝境往往会让人爆发出乎意料的勇气，不愿意来试试吗？”

“好主意。请留步，公主殿下，我再给您一个挽回的机会。”

“……？”

看到早已心力交瘁的科洛蒂亚战战兢兢地停下脚步转过身来，夜访者慢慢地抬起了右手，三枚精致的发光体静静地悬停在掌心的上方：

“根据最初的协议，如果您一开始便自觉主动地选择跟我走，那么这三份作为交易筹码的灵魂我会毫无保留地物归原主。但是，您的软弱，以及您那些朋友的狂妄最终让本应愉快结束的交易不欢而散，不过，鉴于您最终做出了正确的判断，我决定偿还一枚灵魂作为奖励。现在，您有两秒钟的时间做出选择，开始吧。”

“……好的，我知道了。”

短暂的沉寂之后，科洛蒂亚抽噎的声音再次响起：“艾斯蒂尔……艾丽卡夫人……”

这一刻，所有的当事者不约而同地屏住了呼吸，然而，小公主接下来的发言出乎了所有人的意料：

“……对不起，我不能浪费这次机会……请偿还莉丝·亚尔珍特小姐的灵魂吧！”

“明智的选择。”

夜访者满意地点点头。一道明亮的抛物线划过，一枚亮晶晶的八面体丢到了呆立在旁边的七曜教会神甫凯文·格拉汉姆面前：

“收起这份珍贵的馈赠吧，星杯骑士先生。希望七曜教会的枢机能够理解公主殿下选择的理由。”

终于，在经历过漫长的煎熬之后，这场毫无公正可言的冲突落下了帷幕。随着科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝公主在不归路上渐行渐远，最后一位牺牲者——忠心耿耿的近卫队队长尤莉亚·舒华兹上尉胸前的创伤也像倒转播放的录像带画面一般逐渐回复了正常。当她最终重新恢复了意识的时候，出现在眼前的是站在旋涡正中央的科洛蒂亚回眸望来的最后一瞥。

“殿下！不！”

银色的旋涡忽然爆发出了耀眼的炫光。转眼之间，夜访者与科洛蒂亚消失得无影无踪。

亲卫队队长无力地瘫倒在地上，精神意志瞬间彻底宣告崩溃。

尾声

电视机上的画面逐渐转暗。最后，一行无声的信息出现在我的脑海中：

这就是结局。请问，无声的窥探者，毁灭大公奥塔斯-奥布·比拉多·蒙太古阁下，您的观后感究竟如何？

……什么？

我目瞪口呆地站在画面消失殆尽的电视机前，任凭那条无声的留言在我的思维中阴魂不散地萦绕盘旋。

之所以我会选择Betamax这种失落的技术作为翻录记忆的载体制式，就是为了防止任何途径上可能存在的追踪行为——然而事实上却有某些无视这条铁则的存在突破了界域的障壁、击穿了我的个人防火墙、忽略了信息容量的限制穿越了重重阻挠将一条心灵感应留言插入到我的思考进程中——这怎么可能？

不。这当然不可能。

我把目光从录像带与电视机上挪走，转移到摆在咖啡桌上的欺诈铃上面。虽然这个结论同样让我难以接受，但恐怕这会是唯一合理的解释：

那条信息并不是留言，而是实时播放的同步信息。

您猜对了，蒙太古先生。这场危机幕后的真相远远超越了您的预想，欺诈铃的存在就是证明之一，这台装置的基础规则并非概率论，它的实际价值也不是满足灵魂窥探者的无聊欲望。限于您当前的阅读权限等级，我的提示只能到此为止，怎么样，您现在的意向如何？

我的意向？我哪会有什么其它的选择。

想像一下，前一秒钟你还舒舒服服地坐在沙发上喝着茴香酒兴致勃勃地观赏迷宫里的白鼠赛跑，后一秒钟你便发现自己原来也是这场恶作剧中作为被测试者的一员，倘若这时候有一根蜘蛛丝从天而降给你带来一个脱离困境的机会，你又会如何选择？

答案根本就是别无他想。

“好吧，不管你是夜访者还是什么无可名状的第三方存在，目前来看，你所知晓的内幕无疑要比我的备忘录更全面，我同意建立握手协议，**守望者阁下**。”

-完-

注：本配方选自英国作家斯特拉·里明顿所著长篇小说《险情》。显而易见，这个配方纯属虚构。

小编有话说
开学了

■小白

即便是现在，提起开学二字时我心里还是会“咯噔”一下。开学是什么，是开始学习吗？当然不是，“3月1日开学”的说法在小白上学时就已是人人皆知的谎言。因为存在高考、中考这类淘汰赛，老师家长们也都教育孩子们要成为先富起来的一批人，所以“学生的天职就是天天学习”的理论诞生了。有的人很幸运，那种幸运不是体现在他们有多聪明，而是他们真的乐在其中，他们享受学校的各种条条框框，享受老师给予的认可，也享受“赚到钱就是成功”的概念。于是他们像耕牛一样劳作，眼中闪着相似的光，背上永远负着篱笆，脚下永远踩着泥土。孩子长大后，他们走入社会，成为了社会大机器中的一个小螺丝，一边感叹着生活不易、工作辛苦，一边咒骂另一些不像他们一样遵守规则，却在物质条件上更好的人。因为在他们看来，这些与他们想法不同，行为方式不同的人，应该受到诅咒和惩罚，因为这些人占有着他们想却得不到的东西。然后他们继续埋下头，去完成自己作为一个螺丝钉的使命——直到有一天，螺丝坏掉，然后他被替换，社会机器仍然以它的方式运行下去。



当然，这类人是一种最极端最可悲的存在，但我们每个人身上都或多或少有那么一点影子，这是因为我们都生活在社会中，其他人灌输给我们的价值观以及某些与生俱来的东西，共同影响着我们思维方式。每个活着的人都对自己有期望，不论各种期望有什么不同，它们最终目的是为了让自己快乐。如果你正因期望得到但无法实现的愿望而怏怏不乐，是不是应该把这些导致你无法快乐的原因想清楚呢？比如它们是必须与你共存的吗，你可以放弃它们吗，是不是应该再去探索一下？所以说很多时候，我们需要忘掉一些东西，然后重新开始学习，重新定义对事物的看法，有一天你定会发现，世界比你之前想象得要大得多，美好得多。P

粥粥的IT与游戏（27）
距离

我可以和北京朋友聊天，你可以和苏州老乡问好。

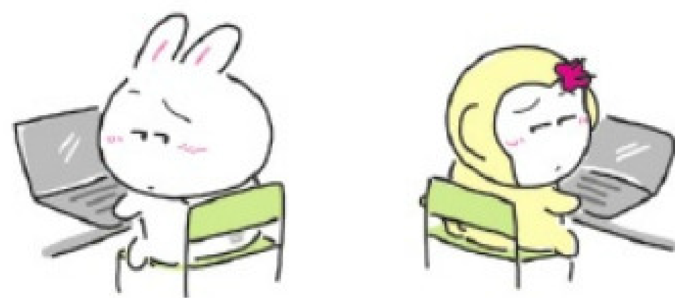


我可以追美剧，你可以看日剧。





你我的距离…………却变大了…………



2月中旬刊
快评

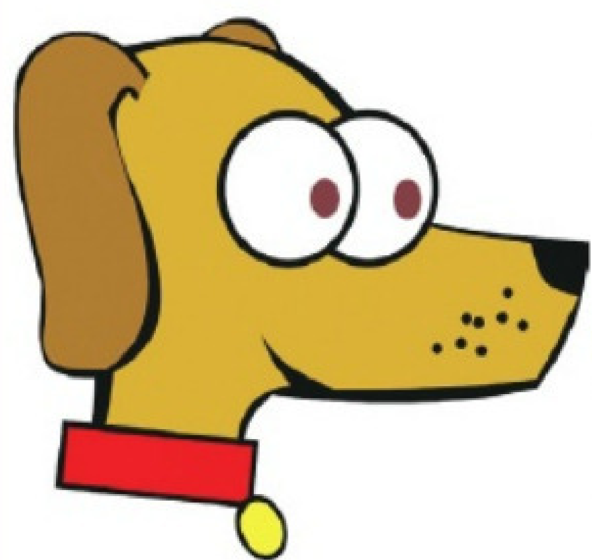


我看了“在线争锋”中的那篇“2.14宅时刻”后心情久久不能平静，因为“游戏美女”“清纯美女”以及类似的东西完全都是浮云，就像视频网站上每一个显眼位置的视频，要么是网站推广自己，要么是网站收钱帮助别人推广，那些“不经意地”出现在网上的姑娘们，心里也只有一个目的，那就是变得富有，比你富，比我富，比她爹妈富，然后就可以纵情地吃喝玩乐什么的。所以作为一个宅，压力很大。**（网友 吉吉）**

这期“晶合通讯”报道了PS3破解后玩家在PSN上作弊的问题，拿到杂志后发现Sony已经对盗版动手了，“大软”做新闻的小编是不是预判到这点了？我比较喜欢中旬刊的新闻栏目，有笑料也有新意，希望保持下去。**（网友 张华）**

这期送的海报不错，就是纸张不太好，都是通货膨胀害的呀！看了《刺客信条——兄弟会》的前瞻，我发现自己不用玩了，这货不是我喜欢的口味。不过“评游析道”里有我喜欢的内容，比如“让导弹飞”，我喜欢那样的空战射击游戏，虽然脱离现实，但是只要机关枪打得过瘾就是好游戏！**（网友 Gaterlin）**P

Q&A
DR留言板（特别版）



小白：我们的“软盘”回来了，可惜数据找不回了，但好在人一个都没少……我们的域名还是http://popsoft.com.cn/bbs/，欢迎大家回来注册，我保证以后再也不丢数据了！这期“DR留言板”中，小白根据大家常常在论坛，以及回函卡中提到的问题统一给出解答，希望这期“特别版”能给大家带来一点欢乐。

另外借此机会，我要向我的朋友、同事、“精神病”张帆同学真诚地道歉，因为在今年2月中旬刊的“读编交流”中，我曾经宣称他不会玩《怪物猎人》，导致本来玩得“出神入化”的他，真如我所说一样不会玩了。于是我做出了一个艰难的决定，在此承认修改存档、被怪物打翻的那个人就是我，但愿张帆不再纠结于过去，不再利用各种机会挖苦讽刺我以及其他“善良”的网游厂商——尽快他说的都是对的。

Q “大软”的所有编辑中我最喜欢林晓姐姐了，但是她到底多大呀？

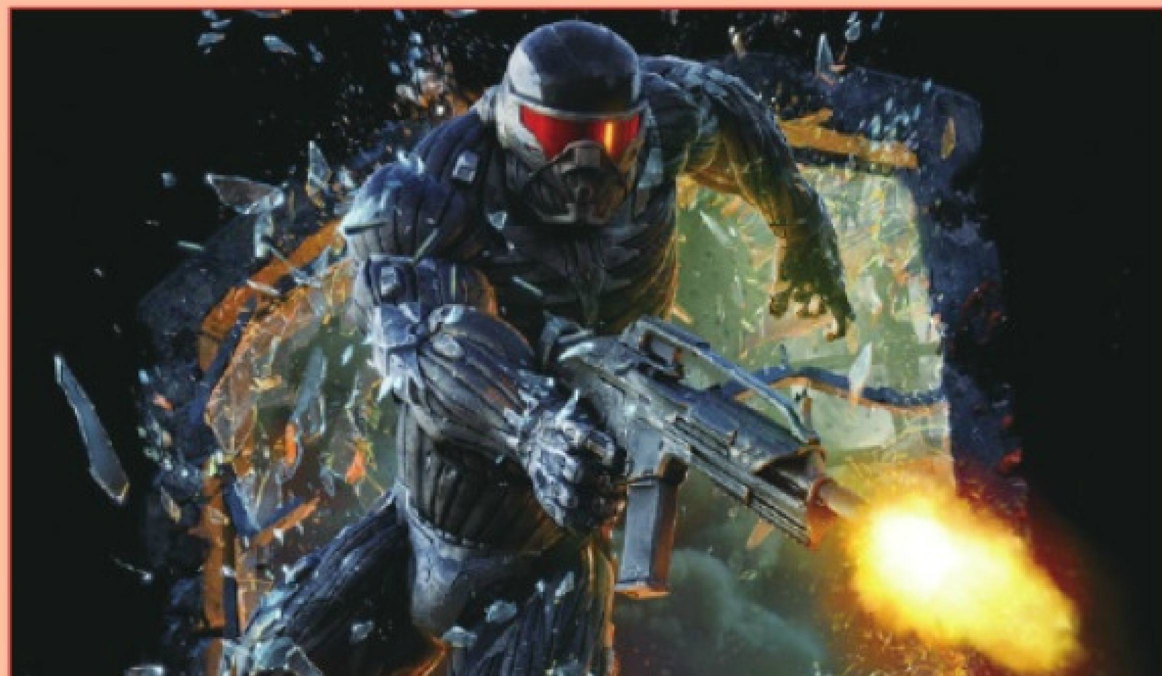
A 这可能是个永远不会有答案的问题，因为即使是洞察力如侦探般敏锐的我也完全搞不清楚。其实大家何必在意年龄呢？林晓姐姐更不会把这种事情公布吧，她喜欢给大家制作“读编交流”栏目，愿意帮大家把声音说出来，那不就是最重要的吗？

Q “大软”编辑是不是很爱玩游戏？而且评测后硬件可以自己留下？

A 有很多游戏玩？是这样的，测试硬件可以留下？当然不行！因为经过测试的硬件都要送还厂商，或者寄送下一家测试的媒体，许多小编为了很让测试更全面，常常自己掏腰包购买硬件，这是自己的爱好，也是为栏目做贡献。如果说玩游戏嘛，从主编到众小编都很喜欢，但绝对不会占用工作时间，大家都很自觉，呵呵。

Q 小编都用什么配置的电脑？

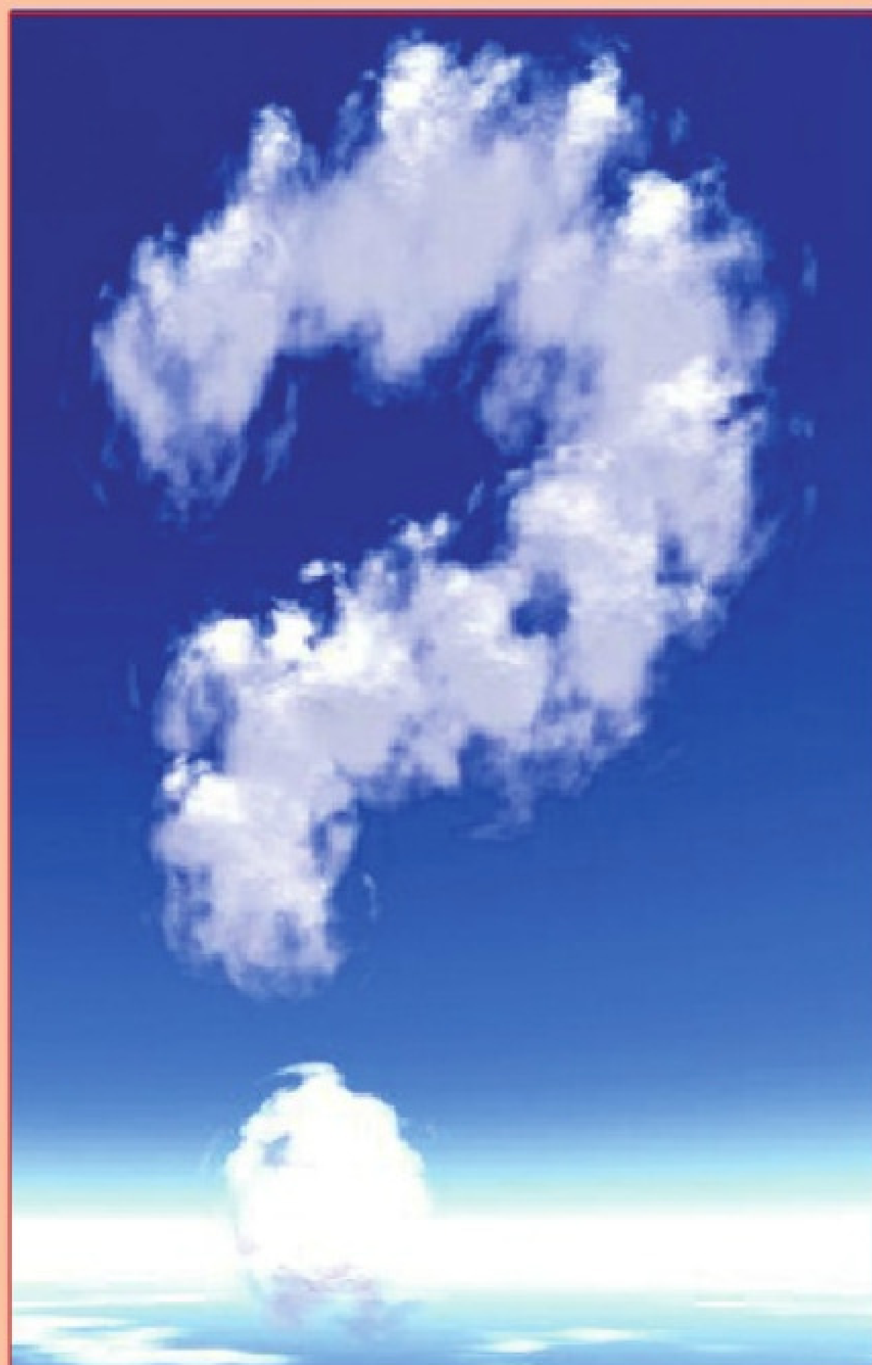
A 如果说让小编们晒电脑配置，他们应该会有些难为情，因为和许多硬件发烧友相比，他们的配置没有任何值得炫耀的地方。笔记本电脑配置最高的应该是我，因为只有不成熟的男人才会用笔记本电脑玩游戏，“i5+HD5730”的硬件配置也只能勉强胜任720P的分辨率，而且可在高画质下畅玩的大作不是很多。成熟的男人，例如熟透了的张帆，他用的是“4核处理器+HD4890”，新小编“浮云”用的显卡是“GTX260+”，他们的电脑应该算比较好的啦……



很多小编在等着《孤岛危机2》，然后根据它决定硬件配置

Q 上面你提到了“浮云”，就是那个接替小明工作的“浮云”吗？

A 如果有空时，我想他定会更详细地介绍一下自己。他刚负责“在线争锋”等栏目不久，很多读者还不熟悉他，这位小编总的来说可谓“人高马大，心地善良”，和我一样是爱狗人士，所以很合拍。我想你已经读过他编辑过的许多文章了，尤其一些被网络疯狂转载，例如2011年1月中里讲述中国34岁宅男冲击美服85级过程的那篇，现在能在各大游戏网站找到。



早在“神马都是浮云”流行之前，“浮云”就已经是“浮云”了

Q 回函卡怎么没了？

A 为了保护环境以及其他原因，我们改成“在线版”了！当你看到这期杂志时该功能应该已上线，更多信息请关注http://popsoft.com.cn/bbs/。

编辑部的故事

柬埔寨之旅

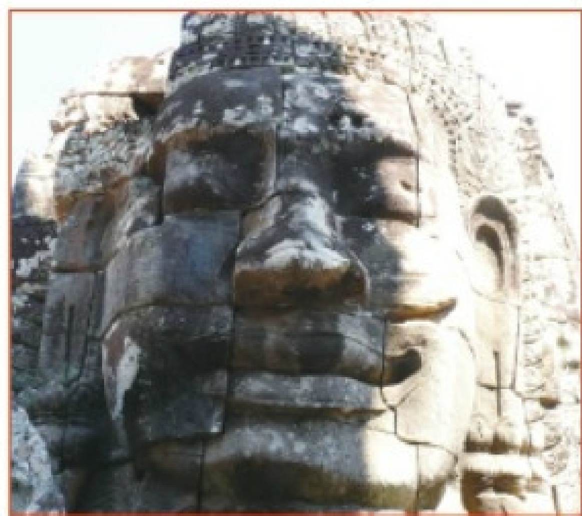
■小白

在新年前，我到柬埔寨的暹粒市转了一圈，那时正是当地的最佳旅游季节，我见识了世界文化遗产之一的吴哥窟，真切地感受了当地人的友好和真诚，还特意带回一些照片，希望能给大家讲一些那座城市的故事。





住在距离吴哥窟不远的一处小旅馆，周围非常安静，院子里也很漂亮，种植着各种叫不出名字的花草。夜晚上楼梯时会看见大大小小的青蛙，不小心就会踩到，墙壁上趴着壁虎和蜥蜴，时不时会迅速地移动，伺机扑食数量更多的蚊子和其他小飞虫





此处名叫“吴哥通王城”。说法之一是，建筑上巨大的人脸雕像是根据“阇耶拔摩七世”的容貌雕刻而成，当时人的审美标准是“方脸、大鼻、厚唇”

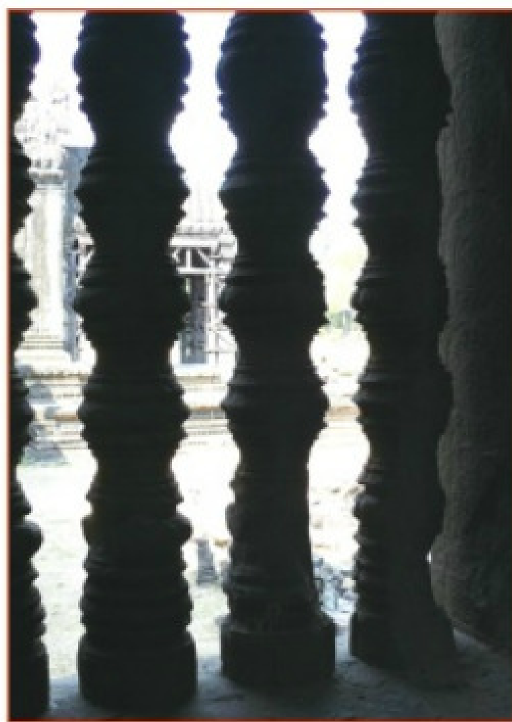




这是吴哥古迹中非常著名的塔布笼寺，整座寺庙都被巨大的古树包围，由于树根的侵蚀，建筑已经受到损坏，“世界文物保护基金会”已经开始了一项修复计划



吴哥窟之中，有不少雕像已被盗走，留下的只有残缺的底座

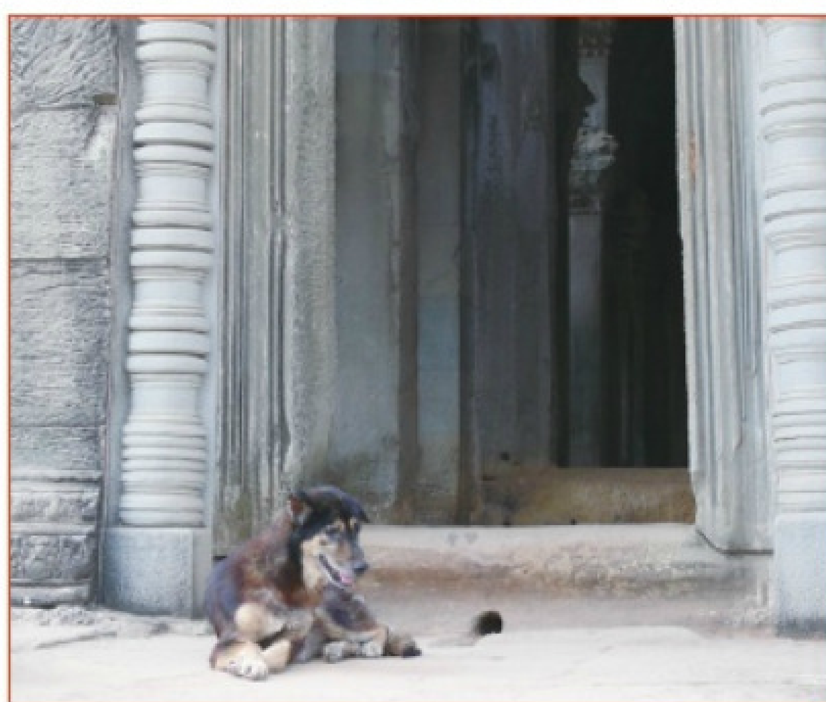




精美的浮雕装饰及窗棂，讲述着永远无法再现的历史故事



由于天气炎热，几个柬埔寨的小朋友在河边玩耍。当地的一个特点是，穷人家的小孩子上午在学校读书，下午到旅游景点靠贩卖纪念品和乞讨补贴家用



当地有许多土狗，也叫“田园犬”。和中国的土狗相比，它们个头差不多大，不过更瘦，也更安静

大众影音之欢乐篇



再吻我一次
Baciami ancora

意大利著名导演加布里尔·穆奇诺凭借处女作《最后一吻》，拿下2002年圣丹斯电影节“观众选择奖”，也因此让穆奇诺一举成名，并进入好莱坞与威尔·斯密斯合作了《当幸福来敲门》和《七磅》等大片。时隔8年，穆奇诺再次讲述“卡洛和茱莉亚”的故事。

《再吻我一次》作为《最后一吻》的续集讲述了卡洛和茱莉亚10年后的感情生活，以及卡洛的好朋友们所面临的人生抉择的故事，当年充满激情与梦想的青年在10后步入了中年，对于婚姻和人生有了更深刻的理解与无奈。

此片更是在上海国际电影节上独揽最佳影片、最佳女主角、最佳编剧三项金爵大奖，成为了此次电影节的最大赢家。



哆啦A梦2011剧场版
新·大雄的铁人兵团

承载着无数人儿时梦想的哆啦A梦又来了，这只有着非凡能力的蓝色无耳猫猫和他的朋友们今年又会给我们带来什么呢。

和哆啦A梦赌气的大雄使用任意门到了北极，无意中发现了神秘的巨大机器人Zandakurosu。一个叫莉露露（Riruru）的女孩将Zandakurosu带回。“Zandakurosu”和“Riruru”是从“Mekatopia”星球来征服地球的，后因偶然而导致地震，危机暂时平息。但是有一天，Zandakurosu的头脑说：铁人兵团会赶到太阳系消灭人类！于是哆啦A梦他们将Zandakurosu的头脑改造，变成了一只像小鸡一样的机器人，大雄为它起名叫“噼啵”。

最后，大雄、哆啦A梦、胖虎和小夫再次前往镜面世界，但是只能选择静香家的浴室，这天静香正要洗澡，却发现她家浴池竟变成了镜面世界！静香也跟了过去，路上又找到了被石头压着的莉露露，莉露露醒来后要杀了静香，可静香却吧莉露露带回去，用哆啦A梦的道具拯救了莉露露，终于，莉露露被静香所感化，有了感情。并为了拯救地球牺牲了自己。

在大雄回到地球后，突然看见了莉露露，于是去找哆啦A梦，大家集合后，看见在天空翱翔着的天使莉露露……



兰戈
Rango

《兰戈》讲述了一只王室宠物里戈的野外冒险之旅，在旅程中渐渐找回自我的故事。

这部3D动画电影由联手打造过《加勒比海盗》的黄金搭档，约翰尼·德普和导演高尔·沃宾斯再度携手呈现。此部动画电影的特效邀请工业光魔公司制作，传说使用了全所未有的“切割边缘技术”，这样是为了更好的捕捉演员的表演的各个细节，使其转化为生动的动画角色。



When You're Through Thinking, Say Yes
Yellowcard

经过了两年多的休整期之后，2010年8月来自佛罗里达州的五名朋克男孩所组成的“Yellowcard”终于重新回归，在经历了很多的事情之后，今年3月为我们来带了他们的新专辑，依旧是Punk、Rock、Alternative的风格。



Fem me Fatale
Britney Jean Spears

天后小甜甜的第七张录音室专辑选在了春暖花开的季节发布，作为让众多粉丝翘首以盼了两年的重量级礼物将给大家带来不少的惊喜。布兰妮在其微博里称这张专辑“既性感又坚强，危险且神秘，酷酷的充满自信，《Fem me Fatale》”。此次新专辑布兰妮与当今美国流行乐坛重量级的人物Max Martin以及Dr. Luke. Lukasz合作。“把内心和灵魂都倾倒在了这张专辑中。我把拥有的一切都放了进去。”

而之前先推出的新歌《Hold It Against Me》凭借在上榜第一周便获得冠军的势头让布兰妮成为了Hot 100单曲榜52年历史上第二位有两首个人单曲在上榜第一周就夺冠的歌手。该专辑被MTV音乐电视网评选为2011年全球乐坛最值得期待的专辑之一。

大众影音之温情篇



私奔
Si Beng

这是一部由成都本地上千草根网友集体参与创作的电影；这是一部由8万余张照片制作而成的静电影；这更是全民娱乐在电影艺术上的一次狂欢、一次宣泄。它与另一部静电影《初见》一起于柬埔寨首届国际电影节上大放异彩，该国文化部长著名导演Dan Wolman等重量级人物纷纷送上祝福。

这部静电影重新演绎了2000年前经典的卓文君和司马相如私奔的爱情故事，从天府四大古镇平乐、黄龙溪、安仁和洛带取景，画面惟美怡人、细腻生动，8万余张高精照片精挑细选，用“静”的照片做成“动”的效果，让人耳目一新。

这部仅37分钟的电影，也许将成为电影的一次革命，成为一种全新艺术形式。



联邦调整局
The Adjustment Bureau

一个名叫大卫·诺里斯的国会议员，在一次调查中意外的结识一位美丽动人的芭蕾舞女演员伊丽丝·塞拉斯，于是给我们带来了一部叫《联邦调整局》的影片。

《联邦调整局》是根据美国著名科幻小说家菲利普·迪克（Philip Dick）的一篇短篇小说改编。说到菲利普·迪克，也许有的人觉得陌生，但说到《银翼杀手》《记忆裂痕》《少数派报告》以及《全面回忆》等，这些由雷德利·斯科特、史蒂文·斯皮尔伯格、吴宇森、保罗·范霍文等众多大导演所导演的大片时大家肯定都不陌生了，这些影片均是由菲利普·迪克的作品改编的。

菲利普·迪克的作品往往都透露着一些特别意味引人思考，在《联邦调整局》里就探讨了爱情与命运，以及命运的走向与掌控的问题。

虽然不知道什么原因让影片由去年的9月拖延到了今年3月才上映，但相信不会让人失望。



忍者乱太郎剧场版
忍术学园全员出动！

从1986年连载至今，一直深受欢迎的逗趣忍者作品《忍者乱太郎》 3月也有剧场版搬上大荧幕，虽然在1996年《忍者乱太郎》以《映画 忍たま乱太郎》为名而搬上大银幕，但是当时片长只用40分钟，所以说此次的剧场版《忍术学园 全员出动！》可算得上是真真正正的长篇大作了。故事改编自原作漫画单行本第37集的主要剧情：暑假结束了，大家又开始了在忍者学院的学习生活，为了寻找失踪的喜三太为，在学园长的号令中，忍术学园全体出动!当然此次剧场版最给力的是，核心制作群以及主角声优阵容都由初代的电视动画原班人马所担纲!保证能勾起你的回忆，原汁原味。这部推出过长达17期的动画版和一系列游戏，又被改编成真人舞台剧和电影的作品将再次给大家带来欢乐。



犬夜叉
BEST SONG HISTORY

著名漫画家高桥留美子原作的人气动画《犬夜叉》俘获了众多粉丝的心，2000～2004年，4年间的TV放送，4部剧场版作品，2009年的《犬夜叉完结篇》又卷土重来，让经典更加经典。为了感谢纪念陪着《犬夜叉》一路走来的的粉丝们，这次制作发售名为《犬夜叉 BEST SONG HISTORY》的歌曲集，该歌曲集包括2张CD作品，歌曲含盖了犬夜叉TV系列全部开头曲和结尾曲，以及剧场版《犬夜叉》主题歌、插入歌和新作的BGM 集，并且在初回限定版中，还将附赠包括了历代开头曲和结尾曲的PV作品的DVD光盘。



吟游
Planet☆AKIBA-POP
MOSAIC.WAV

MOSAIC.WAV出新专辑了，这第五张专辑《吟游Planet☆AKIBA-POP》的消息是不是让喜欢动漫游戏音乐的朋友们给力了一把呢？作为电波歌·秋叶原系歌“AKIBA-POP”最前端的领军人MOSAIC.WAV，这次的专辑基于“围绕存在于世界的某处、从过去到未来为止的历史中某处的音乐”的理念，融合了Wild Music。收录了全新的歌曲7首、已有作品6首，共13首的力作。更有各种形式的赠品和套装包供大家选择。

大众影音之战斗篇



致命伴侣
The Tourist

《致命伴侣》由弗洛里安·亨克尔·冯·多纳斯马执导，同时他还和朱利安·费罗斯以及克里斯托夫·迈考利共同为影片创作了改编剧本，灵感则来自于2005年的法国电影《逃之夭夭》……安吉丽娜·朱莉之所以从一开始就对这部影片产生了莫大的兴趣，源于她从故事中看到的是一个拥有着强大的存在感的女性角色，而且她还将此当成了一个可以和多纳斯马合作的机会。在经过了最初的会谈和讨论之后，他们很快就清晰地认识到，两个人对于自己想要制作的是一部什么样的影片，有着共同的想法和目标，朱莉说："我已经看过多纳斯马之前自编自导的那部大银幕处女作《窃听风暴》了，里面讲述的是一个如此美丽且充满着智慧的故事，但也非常地沉重。不过，当我们一见面，他就给我传达出一个清晰的信息，他要创作的是一部拥有着奢华的背景且轻松快乐的影片，里面全部都是一些让观看的人异常兴奋的画面和内容，而且不需要太严肃，我们真的是一拍即合。"



圣地
Sanctum

预算3000万美元的影片《圣地》采用了和《阿凡达》相同的3D技术，并使用了和《阿凡达》同款的3D摄影机拍摄完成。此部剧情片，由詹姆斯·卡梅隆担任制片人，环球公司和Relativity公司合作发行，约翰·加文也参与了剧本创作。

《圣地》根据澳洲电影人、水下探险家安德鲁·韦特个人的一次探险经历改编，他曾潜水深入水下洞穴数英里，然而一场强烈的风暴致使他进入时的地方坍塌，将他困在了水下洞穴中，在他获救后，这段不同寻常、惊险刺激、刻骨铭心的经历也成为了此片的创作素材，给我们带来了《圣地》这部影片。

失落的第九军团
The Eagle



故事改编自罗丝玛丽·苏特克里夫的历史小说，由杰里米·布洛克改编剧本，讲述了公元前135年一名罗马战士到英国调查罗马第9军团15年前在苏格兰神秘失踪事件。片中主角百人队伍罗马将领Marcus Aquila，由29岁的查宁·塔图姆担任，因受到袭击失去了自己的队伍，为了将功赎罪，冒险去苏格兰调查寻找15年前失落的由他父亲（唐纳德·萨瑟兰）率领的第九军团之鹰。曾做过纪录片导演的凯文·麦克唐纳，给影片带来了更加浓厚的历史色彩，此片可以看成是尼尔·马歇尔的影片《百夫长》的一个小后续。



海贼王剧场版
海贼王3D 麦わらチェイス

在去年海贼王剧场版第10弹《海贼王：王者天下》大卖，创下48亿日元（约合人民币 3.85亿）票房奇迹之后之后，今年的《海贼王》剧场版推出了3D版本《海贼王3D 麦わらチェイス》

故事将以主角路飞的草帽为中心展开。某天早上路飞醒来，发现自己的草帽不见了。这顶草帽是路飞小时候，大海贼"红发的香克斯"送给他的，草帽承载着他和香克斯的约定，对于路飞来说草帽是比生命都重要的宝贝，是遇到任何危机都不能抛弃的信仰。于是为了找回草帽，路飞和朋友开始了新的冒险旅程。



超时空要塞F剧场版后篇
恋离之翼

等到花儿都谢了的超时空要塞F剧场版后篇《恋离之翼》终于现身了，对于一直对TV中主人公阿尔特他们的三角关系牵肠挂肚的动漫迷们总算是给力了一回，导演河森正治将在这部被评价为"完全的新作"完结篇中给这个悬空已久的三角关系画上一个句号。至于合不合乎众多动漫迷的口味就难说了，虽说是众口难调，但这个卖点早已经吊足大家胃口了。

《超时空要塞F》以西历2059年的宇宙作为舞台，后篇是以前篇结束约1个月后作为舞台，描述与不明宇宙生物「Vajra」的最后战役。在TV版的基础上新作将拿掉七成剧情，加入了新的故事内容，对于爱情的部分导演想表达的意境，大家就要仁者见仁智者见智了。

■写在前面

本期着重推荐的是“品酒论桌游——简评四款葡萄酒相关桌游”一文，讲述的是与葡萄酒相关的四款桌游。在欧美国家，葡萄酒是一种文化。把葡萄酒和桌游结合起来会是怎样？这四款游戏以不同的视角，对葡萄酒文化进行了描述。玩家在体验游戏本身的同时，也获得了相关的文化知识。说实话，我个人认为此类桌游数量上还是太少，葡萄酒产业包含的内容十分丰富，从葡萄品种的培育、葡萄园的选址、葡萄的种植采摘，到葡萄酒的酿制、储存，到销售、品评整整的一条产业链，虽然不是都能以桌游形式反映出来的，但毕竟每个环节都有创意可挖。本次提到的四款相关桌游，有两款是去年Essen展会推出的，反响都不错，或许借得这股春风，相关的游戏或游戏创意会多起来。

说到这里就不能不联系到国产原创桌游的创作，桌游不是凭空产生的，它是历史、文化在特定方面的传承。“要以桌游的这个媒介，向世界传播中国的文化和历史”，每个要从事国产桌游创作的朋友都要牢记这一点，这必定是你可以走向成功的前提条件。或许大家会想，欧美有葡萄酒，咱们有白酒呀，把葡萄酒换成白酒，不就是咱们的国产原创桌游了吗？不，这么想就大错特错了，简单的置换，不会给游戏带来独到的特色。白酒相关的桌游不是不能做，但要如何做出特色，还真是必须仔细考虑的问题。

本期介绍的国外精品游戏，分别是《黄金岛》（Isla Dorada）和《商人与掠夺者》（Merchants & Marauders）。这两款游戏都是与大海、岛屿、冒险、海盗、宝藏、财富相关的，此类型的游戏本来就不缺少拥趸，加之这两款游戏的做工十分精美考究，而且游戏性也相当不错，值得爱好者收藏一下的。

“德国年度游戏大奖演义”连载到第十期，时间跨度在1998~1999年。对于1998年，阅读重点在于当年推出的、到现在都比较流行的好游戏。而在1999年，需要关注的是大奖评奖机制的改变——先是选出一定数量的候选游戏，经过德国玩家投票和评委的评测，选出3个提名游戏，最后再从这3个提名游戏中选出该年的大奖。新的评奖方式是应和桌面游戏飞速发展而产生的，这在某种意义上也标志着整个桌游产业的发展进入了一个新的阶段。

本期的“魔兽卡牌”文章，是写给绝对新手的，介绍了有关魔兽卡牌的特点及相关情况。兴趣是最好的老师，感兴趣的东西自然容易做的更好，而这篇新手入门文章，如果能提高大家对魔兽卡牌的兴趣，目的也就达到了。

最后是刮刮卡抽奖环节，本期的奖品如下——

一等奖1名 幽灵虎宝宝

二等奖3名 海象人风筝

三等奖10名 袖珍迅猛龙

鼓励奖20名 跳舞 P

品酒论桌游——简评四款葡萄酒相关桌游

■北京 君子不器



在欧美国家中，葡萄酒已经成为一种日常饮用的饮料，而葡萄酒之所以比啤酒和白酒更普及，除了其独特的口感外，很重要的一点是因为基督教将酒视为上帝之子的鲜血，与面包一起，是上帝赐予我们的食物，因此成为各种仪式和纪念日的重要饮品，喝葡萄酒成为信仰的一部分。在取材广泛的传统游戏领域，我们发现以生产、制作、评鉴葡萄酒为主要题材的游戏并不多，在收录了最多游戏的美国网站BGG上，只有不到10款，有很多游戏只把葡萄酒当做游戏中众多商品中的一种，但这并不能说明葡萄酒领域没有文化，或者不存在可以博弈的环节。在去年的Essen展会上，就出现了两款以生产制作葡萄酒为题材的桌面策略游戏，如今我们都已经玩到了，分别是Vinhos和Grand Cru，在这之前，也有两款葡萄酒题材的游戏较为知名，他们是Die Weinhandler和Vino。本篇文章将以这四个游戏为主线，带各位领略各国的葡萄酒文化，以及制作和销售葡萄酒或经营葡萄酒庄园的桌上体验。

Vino

设计者：Christwart Conrad

游戏人数：3~5人

1999年出版的Vino，是这四款游戏中最早的一款，这款游戏以在意大利经营葡萄酒园为题材，游戏版图是一张意大利地图，将意大利分成了9个区域（其中一个区域是撒丁岛），每个区域都有若干个葡萄酒园，有一些是私人的，一些是政府所有。玩家在游戏中要购买葡萄酒园，并且种植各种类型的葡萄，从而酿制、销售各种葡萄酒，最后拥有最多葡萄酒园的玩家将是胜利者。这个游戏的区域是按意大利葡萄酒产区进行划分的，并挑选了意大利最有名的五种葡萄，作为玩家在葡萄酒园种植的葡萄：Barbera（巴贝拉，红葡萄酒），意大利种植最广泛的葡萄品种，也是最高品质的葡萄品种之一，这种葡萄最为适应意大利北部和南部的气候，在其他地方种植时，则品质较差。Pinot Grigio（灰比诺，白葡萄酒）：起源于黑皮诺（Pinot Noir），主要种植在阿尔萨斯和意大利北部，灰比诺酸度比较低，所以成品有很重的果味，圆润可口，酒精度较高，也用来酿造甜酒。Montepulciano（蒙蒂普尔查诺，红葡萄酒）：享誉世界的红葡萄酒，被品酒专家誉为Vino Nobile中的极品，其醇香浓烈、独特，口感圆润丰满，适合搭配野味、羊肉、禽类、烧烤及辣味食品。Trebbiano（扎比安奴，白葡萄酒）：意大利人最为熟悉的白葡萄酒，产量高，口味温和，易于保存，在全世界各地都有种植，在法国也常用来酿造白兰地和阿马尼亚克酒。Nebbiolo（纳比奥罗，红葡萄酒），意大利最好的一个品种，他拥有稳健的单宁结构，深厚的陈酿潜质，但是他需要最好的环境，否则不会完全成熟，迄今为止，在其他国家地区都不能良好的种植和酿造出好酒。





作为一款桌游，这款游戏并不复杂，除了分配葡萄酒园的机制有些繁复外，机制简洁明了，玩家在竞技之余，还能了解意大利葡萄酒的相关知识，可谓一举两得，而游戏本身也起到了宣传意大利文化的深刻意义。

Die Weinhandler

设计者：Claudia Hely和Roman Pelek

游戏人数：3~5人





这款游戏出版于2004年，是一款轻度卡牌游戏，玩家在游戏中扮演葡萄酒商人，要收集各种葡萄酒，然后组成自己的金字塔形酒窖，玩家要根据规则摆放酒窖，然后得到分数，游戏结束时分数最多的玩家获胜。这款游戏中的拍卖机制比较独特，而摆放酒窖的算分方式也很有趣，下面我们就简要说明一下——

首先，游戏中有七种不同颜色的酒牌，每种颜色都代表一种世界知名的葡萄酒，黄色：丹菲特（Dornfelder），红色：梅洛（Merlot），绿色：仙粉黛（Zinfandel），橘黄色：霞多丽（Chardonnay），蓝色：加本力苏维翁（Cabernet Sauvignon），灰色：葡萄牙（Portugieser），紫色：波尔多（Bordeaux）。同时每张牌上还有不同的数值，用于拍卖环节。游戏开始前，将这些酒牌洗混，每人发5张，然后再翻开4张摆在桌上，其他的牌面朝下堆成一堆。游戏开始，第一步是拍卖，玩家们现在要出价购买翻开的4张牌，他们需要使用手中现有的酒牌出价，以每张上的数字为准，出价最高的人可以拿走桌上的所有牌，但他用于出价的所有酒牌将放到桌子中间，出价第二高的玩家则可以得到这些牌，再将自己的出价牌放到桌子中间，依此类推。拍卖结束后，如果玩家手中的酒牌多于6张，则必须立刻开始创建酒窖。酒窖的最底层可以放5张牌，然后成金字塔状，逐渐成形。玩家在摆放时，可以立刻得到每张牌上五角星数量的分数，摆完后，如果可以形成三个一组，也可以得分，三个一组的概念是形成一条直线或三角形，但这三个酒牌必须是同样的，或者是全不一样的。同样的可以得4分，不同样的可以得1分。然后开始下一轮，将翻开的牌补到4张，直到没有牌可翻时，进行最后一轮结束。最后总分多的玩家获胜。

这款游戏依托葡萄酒的背景，主要表现了游戏独特的拍卖方式和计分方式，对葡萄酒本身的理解并不深，但还是可以玩的。

Vinhos

设计者：Vital Lacerda

游戏人数：2~4人

这款游戏是这四个游戏中最复杂的一个，Vinhos是葡萄牙语“Wine”的意思，玩家在游戏中扮演在葡萄牙生产葡萄酒的商人，要建立种植园、酿酒厂，还要雇佣酿酒专家、参加品酒大会等等。游戏围绕如何让葡萄酒发挥最大价值为中心，玩家既要选择种什么，酿制后，还要考虑是卖掉还是用来雇佣葡萄酒专家，从而让自己的获得更多的荣耀，并获得游戏的胜利。

这款游戏只进行6个回合，也就是6年，每年开始时首先是翻1张天气牌，这张牌将影响今年的葡萄产值，然后是执行行动阶段，玩家可以在图板中间的9个行动中，选择两2个行动执行，可以买种植园、建造酿酒厂、雇佣酿酒专家、雇佣葡萄酒专家、决定是否参加葡萄酒展览会。 紧接着是维持和生产阶段，玩家要支付给酿酒专家薪水，然后所有种植园都收获葡萄酒（收获的数量取决于葡萄园、酿酒厂和酿酒专家的数值，以及这一年的天气情况），现有的葡萄酒则可以增加一个年份。最后是葡萄酒展会阶段，只在第3年、第5年、第6年出现。在游戏中，每桶葡萄酒在不同环节，受各种因素影响，价值都是不同的，首先是生产价值，在每一年的生产阶段，玩家的种植园都会产出新的葡萄酒，每片的价值由下列因素决定：每个种植园+2（种植园代表葡萄的产量），每个酿酒厂+1（提供存储和接待酿酒专家），每个酿酒专家+2（提高葡萄酒的品质），外加这一年的天气影响，玩家将这些因素汇总，然后可以拿相应数字的葡萄酒片放在自己的酒窖里。然后是葡萄酒价值，这个价值用于出售、出口或参加展览会，他由生产价值、声望以及存放年份决定。出售可以给玩家带来收入，从而增加新的种植园或酿酒厂，出口或参加展览会则可以获得分数。6年过后，分数最多的玩家获胜。





由于篇幅的原因，我们不能在这里详细解释游戏规则的细节，因为这款游戏将制作和销售葡萄酒的每一步都体现的细致入微，玩家在思考如何获得更多分数的同时，也正如现实中制作和销售葡萄酒一样，分数越多，说明你经营的越好。这种游戏与现实因素的紧密结合，也使得这款游戏在游戏排行榜上名列前茅。游戏中玩家可以从八个不同的产区购买种植园，这些产区都是葡萄牙最具代表性的葡萄酒生产区，使玩家对葡萄牙的葡萄酒生产有了进一步的了解。

Grand Cru

设计者：Ulrich Blum

游戏人数：2~5人

Grand Cru译为顶级酒庄，Grand Cru是法国为自己国家内酒庄进行分级的一种方法，共有5个级别，而这款游戏就是如何经营酒庄的游戏，玩家在游戏中涉及种植、储藏、销售等环节，最后根据游戏制定的计分规则算分，分数最多者获胜。



在游戏开始时，玩家首先需要贷款，从而获得自己的第一笔资金。游戏中的钱主要用来购买种植园片和特殊能力片。游戏每回合分成几个阶段，首先是发展酒庄，在这个阶段玩家可以选择8种不同的行动：1.为一个种植园片或特殊能力片出价；2.提高一个种植园片或特殊能力片的价格；3.购买无人加价的一片；4.直接购买一个种植园片或特殊能力片（以封顶价格）；5.提高一种葡萄酒的价值；6.收获一个种植园；7.卖酒；8.使用一个特殊能力片。当有玩家收获了自己的所有种植园后，这个阶段结束，进入年底阶段，玩家在这个阶段可以提高自己的葡萄酒的年份，根据收获的葡萄酒得分，使用特殊行动等等，然后还要偿还贷款，如果无力偿还，则还要进一步贷款。

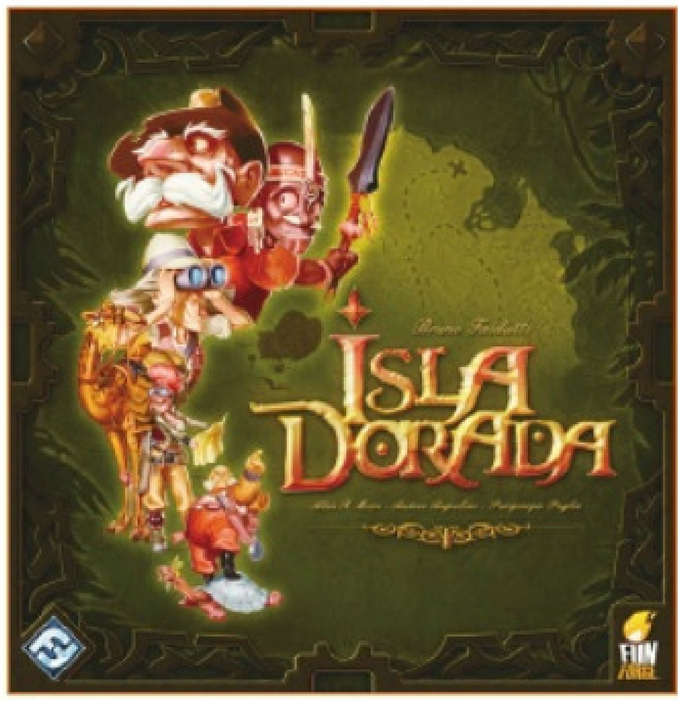
游戏以某位玩家率先偿还完贷款结束，或者某位玩家的庄园区域放满了种植园片或特殊能力片也结束，玩家可以从每种片上得5分，每个剩余的葡萄酒得1分，但是每份未偿还的贷款要减7分。

我们可以感觉到，这款游戏是先有机制，后定主题，葡萄酒只是作为一个较为合适的题材，嵌入到了这个机制中，不过，从贷款到销售这几个环节来看，游戏也较为符合经营一个酒庄的事实。

四款游戏，四个风格，每个游戏都以不同的视角，对葡萄酒文化进行了描述。意大利，葡萄牙，法国，玩家在体验游戏本身的同时，也获得了相关的文化知识，这就是大部分桌游所承载的一种责任，他们让玩家不仅仅享受的是游戏的乐趣，而是更能感受到游戏中包含的文化和历史，使游戏不只是思想的空壳，而是一段历史，一个故事，一个地区，乃至一种文化的一种表现方式。也正是这一点，让我们深爱着桌游，让桌游有着更深刻的存在价值。这又让我们回到了思考的起点，如何以桌游的这个媒介，向世界传播中国的文化和历史，任重而道远。

黄金岛

●游戏名称：Isla Dorada ●中文名称：黄金岛 ●游戏人数：3~6人 ●设计者：Andrea Angiolino、Bruno Faidutti、Alan R. Moon、Pier Giorgio Paglia ●出版公司：Fantasy Flight Games、Funforge ●出版时间：2010年



这是一款非常华丽的版图游戏，继承了FFG一贯的豪华制作风格，图板大而精美，模型实惠，卡牌插图精美等等，优点多的数不过来，只要你有幸看到这款游戏，你就会有一种想要购买的冲动，完全不会担心游戏好不好玩。经过实践证明，游戏内容与绘画风格统一，轻松有趣，是一个非常好的聚会游戏。

游戏背景是我们来到一座名为“黄金岛”的岛屿，岛屿的各个地方都藏着宝藏，有些地方也会有诅咒，玩家们担心安全问题，所以要统一行动，游戏开始时每个玩家将发六张冒险牌，一张诅咒卡（必须留着），两张命运卡（留一张），三张宝藏卡（留两张），这些卡上都是岛上的某个地点，玩家肯定要向着有宝藏卡的地方前进，还要远离有诅咒的地方。每回合开始时，第一步是拿新的冒险牌（冒险牌是绘有各种地形的牌，在玩家需要沿一个地形移动时所需要使用的牌，同时还有一些有特殊能力的冒险牌），每个玩家都可以从冒险牌堆中按抽一张，或者在明着的冒险牌中选一张有用的。拿完牌后进行移动，那么要往哪个方向移动呢，决定前进的方向通过拍卖方式来确定，首先由先手提议走哪一条路，并且说出他想支付的冒险牌数量，如果其他玩家都同意这么走，那么就顺利的移动到新的位置，如果有人不同意，则她要支付更多的冒险牌，最后，能出最多冒险牌的玩家获胜，这次移动将按着他的方向移动。如果玩家有宝藏或诅咒在这个地方，就必须从手中打出来，亮在桌前。然后开始第二回合，如此进行，直到规定的回合数到达，或者回到起始营地为止。然后每个玩家都统计自己亮出的宝藏和诅咒，得分最多的玩家获胜。

游戏中有很多特殊能力的冒险牌，这些牌的加入使游戏变得非常有趣，比如阻止其他玩家移动一次，比如空中坐骑，可以穿过任何地形等等。总之，虽然如此铺张的游戏不是一款高级策略游戏，但这种轻松机制同样有适宜的人群，外加色彩鲜艳的包装和精美的配件。想买个桌游收藏的玩家，要好好地考虑一下了！



商人与掠夺者

●游戏名称：Merchants & Marauders ●中文名称：商人与掠夺者 ●游戏人数：2~4人 ●设计者：Kasper Aagaard、Christian Marcussen ●出版公司：Z-Man Games、White Goblin Games ●出版时间：2010年



你是天资聪慧，善于交际的贸易家？

还是勇武好战，手持长剑的掠夺者？

在这款以加勒比海为背景的航海游戏中，玩家一开始只是拥有一搜小船的普通船长，是走贸易路线倒卖货物？还是越货杀人，在游戏中顺便将私人恩怨也解决了。你唯一的目的就是获得10个荣耀点，然后远离尘世，但脚下的路，舰船的帆，就看你如何选择了。

有一些玩家称这是规则简化版的黑胡子（Blackbeard，一款以扮演海盗为题材的大型版图游戏，游戏内容十分丰富），但如果从配件上看，这绝对是一款豪华版，近年来桌游在博弈的圈圈里原地打转，缺乏创新的游戏机制，但有一方面的发展是显而易见的——材质和美工，游戏变得越来越美丽，配件也越来越细致。拿这款游戏举例：塑料的帆船模型，从小到大26个，卡牌254张，各种小指示物，原片超过200个，游戏海域图板一大张，4张玩家帆船图版。整个游戏大约有5公斤重，可谓是物质与精神双丰收。

游戏以玩家在加勒比海域航行为中心内容，一开始，每个玩家都获得一个人物、一艘新船、一些金币以及秘密任务牌，玩家要在各个港口之间贸易，完成各种任务，升级自己的船，攻击其他弱小的商船等等。每回合首先是翻一张事件牌，然后每人有三个行动，可以分配给航行、进港、搜索。在港口内，玩家可以买新船、修理船、招募水手、买卖货物等等。游戏通过完成秘密任务和公开任务可以得到荣耀点，另外玩家存在自己家乡的金币，每10个金币可以算作1个荣耀点（但是最多当做5个），有任何一个玩家拥有10个荣耀点后，游戏立刻结束，他成为胜利者。

这款游戏较为真实的模拟了作为船长可以做的事情，给玩家一种代入感，虽然战斗中掷骰子很看运气，港口买货物翻牌也看运气，但作为一款扮演类游戏，玩家追求的是成为海盗，或成为商人的一种感觉，并不需要过多的计算和严谨的思考。玩的就是航行在大海上的这种乐趣。





德国年度游戏大奖演义/10

■北京 君子不器

1998年

1998年是丰收的一年，这一年的提名游戏中，有很多一直流行到现在，成为经典游戏，先来了解一下1998年的获奖游戏——Elfenland（精灵国度），是一款奇幻背景的移动类型游戏，玩家们扮演在精灵世界里未成年的小精灵，而成年礼的考验，就是要游历世界的各个地方和城镇，而到达各个地方则需要借助各种交通工具，由于是精灵国度，所以自然没有什么飞机火车之类的，取而代之的是飞龙、独角兽、巨型猪、木筏、魔法云彩等等。游戏只进行四个回合，结束后，到达过最多城市的玩家获得胜利。

游戏开始时，代表各玩家的棋子都放在图版中间的精灵首都，在其他20个城镇的位置上也都放置一个同颜色的小棋子。游戏每回合分成几个步骤，首先是所有玩家将旅行牌补到8张，旅行牌是玩家在经过一种地形时所需要出的牌（比如独角兽、魔法云、巨型猪等7种），第二步骤是每个玩家抽一张交通工具片，这些片对应的是各种交通工具，每个玩家都暗抽一张，可以自己看，但对其他玩家保密，第三步骤依然是抽交通工具片， 但玩家这时可以选择明着的工具片（游戏布局时，翻开5个工具片，其他工具片都暗放），当然也可以暗抽，但这一片要明放在自己面前。接下来是放置交通工具，玩家轮流将自己手中的交通工具放到各种地形上，地形分成平原、森林、沙漠、山脉和水域，不同的交通工具，可放的地形不同，比如巨型猪只能放在平原或森林，独角兽只能放在森林、沙漠或山脉，每个玩家还有一个障碍物片，玩家也可以将障碍物片放到任意一个地形上，从而提高玩其他家经过时的难度。当所有玩家都不再放置交通工具或障碍物时，玩家们开始旅行，玩家在从一个城镇到另一个城镇时，相应的路上必须有交通工具，而且玩家还要根据交通工具的类型支付旅行牌。在这个步骤中，如果玩家到达了一个新的城镇，就可以将这个城镇内自己的小棋子拿出来放到自己面前，代表到达了这个城市，玩家面前小棋子的多少自然也就成为了决定胜负的依据。如果某个地形上有障碍物标记，则玩家需要多出一张旅行牌，如果玩家可以出三张同样的旅行牌，则可以忽略当前的交通工具，直接通过。

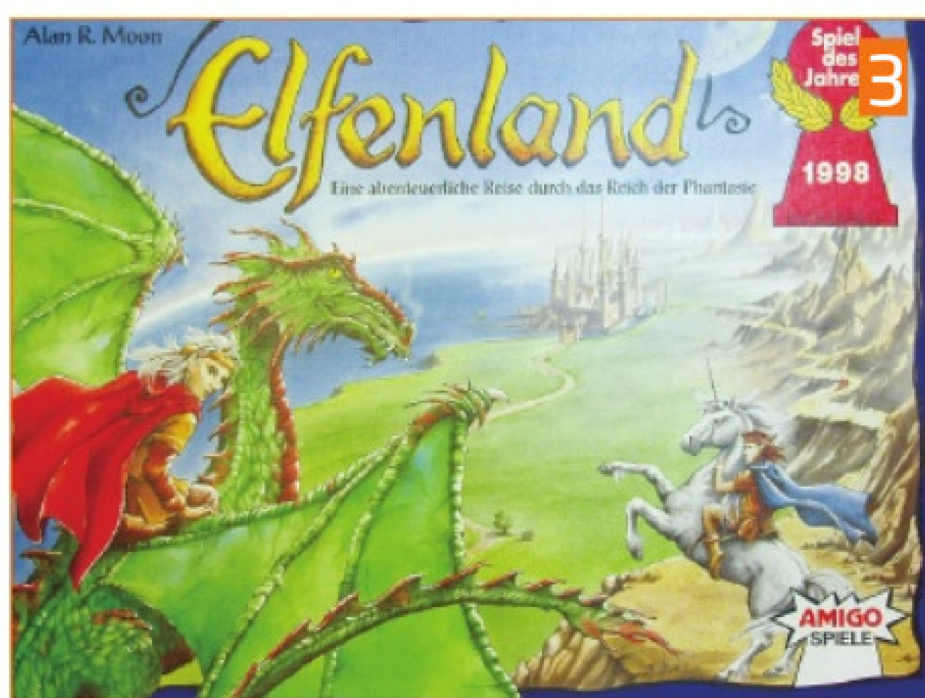
这款游戏如果从正常策略角度思考，玩家每回合应该在放置交通工具时，考虑到自己的旅行牌，形成一条连续的旅行线路，从而在一个回合内到达更多的城镇。但经过众多玩家的实际体验，发现游戏的乐趣在于猜测对手的线路，让对手无路可走，比如将需要更多旅行牌的交通工具放在玩家要经过的地形上等等。总体来说，这是一款无阅读量又包含一定运气成分的休闲家庭游戏，老少皆宜。新鲜的奇幻背景、精美的木制配件都成为珍藏这款游戏的上佳理由，当然，获奖也就实至名归了。

文章开头我们提到，本年度的提名游戏很多成了经典游戏，都有什么呢？有之前介绍过的精巧卡牌游戏《David & Goliath》（大卫与歌利亚）、模拟德国议会选举的经典政治游戏《Die Macher》（德国大选）、RK的两款力作——一款被称为沙漠围棋的《Through the Desert》（穿越沙漠），另一款是著名的抽象战争游戏《Tigris & Euphrates》（两河流域），Kris Burm设计的两人抽象策略游戏系列中的《GIPF》、Wolfgang Kramer的《Tycoon》，这款游戏在2007年再版了一次，并且改变了背景，赋予了航海的主题，游戏机制很好，属于高级策略游戏。

这一年的最佳儿童游戏奖是《Chicken Cha Cha Cha》，中文名字是《拔毛运动会》。这是一款轻松有趣的记忆游戏，游戏中有24个蛋形的木制片，开始前围成一圈，每张上都有一个不同的动物，再将12张动物牌面朝下平铺在圈内。每个位玩家都得到一个小鸡模型，后面插一根羽毛，将模型放到任何一个蛋形木制片上。游戏的目的是围着圈走，每次到你时，你要从中间的12张动物牌中翻出一张，翻出的是什么，就向前移动你的小鸡走到最近的这个蛋形木制片上，每追上一只小鸡，那只小鸡的羽毛就归你了，并且其主人退出游戏，最先得到所有羽毛的玩家获胜。这款游戏很类似小时候玩的丢手绢，而出版这个游戏zoch是德国著名的玩具和书籍出版商，出版了非常多的儿童游戏。单单这个记忆力系列游戏，就不下几十款，十分受小朋友们欢迎。







1.1998提名游戏《德国大选》
2.1998年儿童游戏《拔毛运动会》
3.1998年获奖游戏elfenland（精灵国度）

1999年

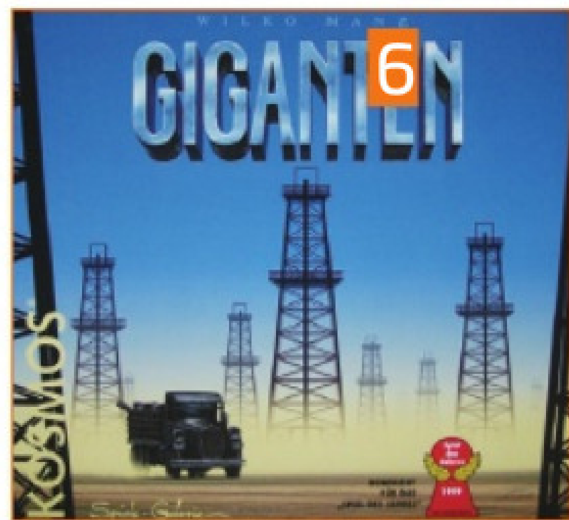
本年度一共有11个候选游戏，经过德国玩家投票和评委的评测，选出3个提名游戏，最后，再从这3个提名游戏中选出今年的大奖，这种评选方法与之前20年不同，这主要是因为游戏业在不断地发展，每年新出版的游戏越来越多，而好游戏也层出不穷，如果还是老方法，那么入围的数量就太少了，这种新的评选制度，在之后的几年里又得到了进一步的完善，从而可以较轻松的应对无法取舍的众多好游戏了。

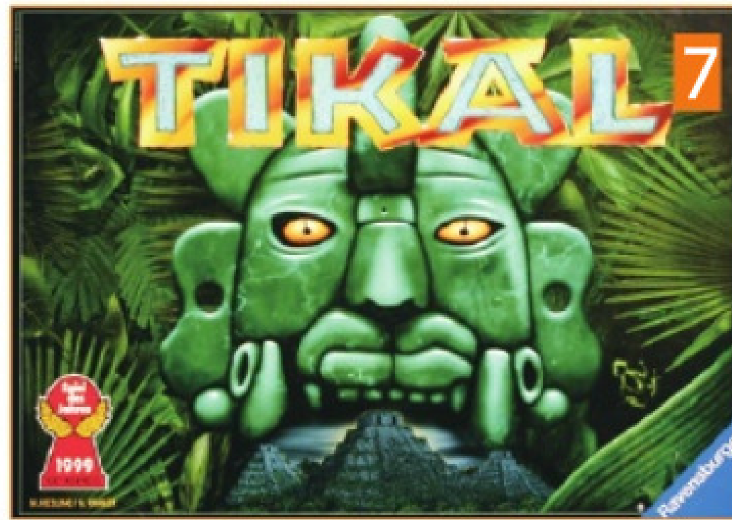
在新的评选制度下的首个获奖游戏，是以中美洲部落遗迹为背景的探险游戏Tikal（中文译名：提卡尔）,游戏有一张大的图板，图板的一角有探险队的起始营地，其他都是用森林来表示，每个玩家都有一组探险队长和队员棋子，要从营地出发，探索森林区域，玩家在每个回合中，首先是翻开一个新的地形卡，放在营地周围的森林上，代表探索出了新的区域，地形卡分成四种类型：林地，一个空的区域，玩家可以在这里建立新的营地，从而方便探索更深的森林（因为探险队员都需要从营地出发）；神庙，带玛雅神庙的区域，玩家可以在这里探索神庙，从而获得分数；宝藏，埋藏宝藏的区域，玩家可以在这里抽取宝藏片，游戏结束时按组加分；火山，禁止进入的区域，放置火山代表进入算分阶段，游戏中一共有3张火山地形卡。

放置完地形卡后，玩家拥有10个行动点来自由分配（这种游戏机制是Tikal的创新之处），玩家可以让自己的探险队员在各种地形之间移动，可以招募新的探险队员到营地，可以探索神庙，可以挖掘宝藏，可以建立新的营地，可以霸占一个神庙（放置守卫）等等。游戏在算分阶段会计算两种分数：神庙和宝藏，根据神庙的探索结果（游戏中每次探索神庙都可以让神庙增加一分），霸占神庙的玩家可以获得这个神庙的分数，或者在神庙地形上拥有最多探险队员的玩家（探险队长按3个队员计算）。宝藏的计分很容易，单独一个就只得1分，2个相同的3分，3个相同的6分。由于有3个火山卡，所以游戏中会进行3次算分。当所有地形卡都放到图版上后，探险结算，再进行最后一次算分后，游戏结束。分数最多的玩家获胜。









4.1999年儿童游戏奖kayanak
5.1999年提名游戏UnionPacific
6.1999年提名游戏Giganten
7.1999年获奖游戏Tikal

Tikal是“面具三部曲”中最受好评的一款，面具三部曲是游戏设计师Wolfgang Kramer 和Michael Kiesling共同设计的三款拥有类似机制，但是不同题材的游戏，因每个游戏盒子的封面都是一个图腾面具而得名。另两个叫做Java、Mexica。Tikal作为三款中的第一款，配合翻地形卡的机制，非常好的模拟了探险队探索玛雅森林时的真实情况。使游戏不仅用可玩性，还十分的真实，给人一种代入感。追求真实的代入感，也是游戏设计师在设计游戏时，所需要权衡的一个重要环节。

其他两款提名游戏是Giganten和Union Pacific，前者是一款石油大亨主题的游戏，玩家可以开油田，卖石油，最后以钱多为胜，这款游戏有非常精美的塑料模型配件，策略成分属于中上等。Union Pacific是去年获奖者Alan R. Moon的新作，是一款火车运输外加公司控股的经济题材游戏，游戏名字是一家成立于1862年的美国公司，其业务中包含铁路运输业务，拥有目前美国最大的铁路网络。而玩家们在游戏中就是要进行货物的运输以及股票的买卖。加上1998年的《精灵国度》，以及后来获奖的《车票之旅》，我们可以发现设计师Alan R. Moon对道路类游戏情有独钟，虽然其工作经历更偏向战争题材的游戏，但他却凭借着自己的天赋，独自闯出了一片新的天地。

在其他候选游戏中，Chinatown是一款比肩《I′m Boss》的谈判类游戏。Kahuna是一款有趣的两人游戏，玩家要通过出牌来控制游戏中的岛屿，每个岛屿都有3~6个与其他岛屿的连接点，玩家只要控制超过半数的连接点，这个岛屿就归你，同时清掉对手控制的连接点，并形成连锁反应，让对手失去对其他岛屿的控制。《Mamma Mia!》是一款记忆类型的卡牌游戏，饭前玩一盘，可以增进食欲。

1998

获奖游戏：Elfenland，设计者：Alan R. Moon，游戏类型：奇幻，移动，手牌管理

最佳儿童游戏奖：Chicken Cha Cha Cha，设计者：Klaus Zoch，游戏类型：记忆力

其他提名游戏：David & Goliath、Through the Desert、Tycoon等11款

1999

获奖游戏：Tikal，设计者：Wolfgang Kramer 和Michael Kiesling，游戏类型：行动点分配系统，区域控制

提名游戏：Giganten，设计者：Wilko Manz，游戏类型：拍卖，商品投机

提名游戏： Union Pacific，设计者：Alan R. Moon，游戏类型：卡牌管理，股票

最佳儿童游戏奖：Kayanak，设计者：Peter-Paul Joopen，游戏类型：记忆力，掷骰子

候选游戏：Chinatown、Kahuna等8款

桌面游戏

绝对新人看过来
——写给“魔兽卡牌”的新手们

大家好，我是细腿小蚊，也就是卡牌圈俗称“向姐”的魔兽卡牌工作人员。恩。你也管我叫“向姐”好了，不必在乎我的年龄到底比你大还是小，向姐也不会称呼你“底迪”占你便宜！

话说向姐2009年4月入行，转瞬间已在卡牌圈泡了一年半时间，对这个年轻的圈子有了比较深刻的了解。如果你是第一次见到“魔兽卡牌”四个字，或者对魔兽卡牌仅有耳闻，那么请往下看。



魔兽卡牌小资料

大名：魔兽世界集换式卡牌游戏（World of Warcraft Trading Card Game）

小名：魔兽卡牌（WoWTCG）

年龄：5岁

出生地：美国

爹地：暴雪娱乐

妈咪：卡牌客娱乐（www.wowtcg.com）

同父异母哥哥：《魔兽世界》（World of Warcraft）

让哥哥嫉妒的异能：刮刮卡

品种：桌面游戏

小伙伴：13~35岁的男女生

“魔兽卡牌”是一款有着魔兽家族血统的桌面游戏。如果你是WoW玩家，就会在魔兽卡牌里发现无数你熟悉的人物、装备、任务甚至场景。如果你接触过桌面游戏，那么我要告诉你魔兽卡牌是桌游的一种，是一款真人面对面PK的游戏。

向姐曾在旅游卫视看到一档介绍桌面游戏和魔兽卡牌的节目，原本心情愉悦，但听到一句话后我华丽丽地吐了——“提到桌游界的LV，你就不得不去了解魔兽卡牌”。好吧，主持人这么比喻是矫情了点，但我不否认玩卡牌游戏的人的层次、智力水平平均值以及年龄比线上游戏玩家要高一些。

现在，你了解了“魔兽世界”“桌面游戏”“高端玩家”三个关键词。你可能会问我：你就想凭这些忽悠我玩啊？其实，向姐不是见人就介绍的。一次大学聚会，几个女孩子问我现在做嘛工作，我一看这几人都是平时只玩开心网、周末臭美逛街的主儿，于是说：向姐在做网游。然后这群人“哦”了一声后岔开话题。我很明白如果我说在做卡牌，她们也肯定只是好奇一下卡牌是什么and做什么卡牌然后“哦”一声再岔开话题。

那么，在娱乐方式令人眼花缭乱的今天，魔兽卡牌吸引你的独特之处是什么呢？

WoW玩家，也许你的乐趣在于“宅”。你通过在线游戏认识了很多人，不出家门便可在另一个世界中遨游驰骋，一呼百应。WoWTCG却能使你在现实世界中获得无上荣耀。官方每年组织四场全国性大赛。每次比赛中，经过多轮角逐产生出的八强选手星光熠熠，而前三名不但能捧回奖杯，还分别获得价值几千至几万元的现金或奖品——幽灵虎刮刮卡通常作为冠军奖品在一片羡慕嫉妒恨的情绪中被冠军领走。

卡牌圈中，拥有良好战绩和口碑，对某种打法或者某个职业有独到见解的牌手被其他人尊称为“大师”。牛超、贾斌、唐克、张启庚等都是卡牌圈中如雷贯耳的名字。而没成为大师之前的牌手被称作“小伙”。每个大师都曾是小伙，每个小伙都努力成为大师。

如果你爱在WoW或“魔兽3”中PK，那么你很可能会喜欢以PK玩法为主的WoWTCG。只是这种PK更多依赖于



EA卡是“Extended Art Card”，画面绝对有震撼力



很多不玩“魔兽卡牌”的朋友，都知道幽灵虎刮刮卡



幽灵虎刮刮卡系列的又一张


2009年世界冠军赛


2010年国家冠军赛



巫妖王阿尔萨斯



黑暗女王希尔瓦娜斯

你的思维，而不是手指。

在电脑前PK时，你使用你的大概不超过20种技能，闪躲腾挪，一会儿防守一会儿进攻，比拼的不仅仅是你按键的速度，更是你灵活及准确的使用你的技能，控制住对方、保护好自己，目标只有两个：活下去，以及杀死对方。

那么请你设想一下。假设那个PK过程被放慢了一百倍，同时你可以运用的技能、武器、装备等等增加了几千种，同时你还可以召唤出有各种各样能力的几千种帮手。那意味着什么？

是的，意味着策略，更多的策略。

好吧，在魔兽竞技场中你从来都是10%的胜率，野外PK你总得叫帮手来才搞的定，你承认你不是一个反应最快速的家伙。

但还好，我相信你是一个智者。这就好像如果围棋变成了即时战略游戏聂卫平也可能会变成菜鸟一样。你的优势不是你的反应，而是你缜密的思考。如果你同意这个观点，魔兽卡牌游戏，你就应该尝试一下。魔兽卡牌游戏，就是把魔兽线上游戏中的竞技场，变成了让你更多运用脑力进行的一个桌面策略游戏。

由于全国各地大大小小的比赛甚多，魔兽卡牌圈的聚会从来不稀奇。几乎每个周末都有店级比赛，牌手们会去熟识的牌店，和新老朋友们坐在一起聊天打牌。如果遇到新手求助，老玩家通常十分乐意指点，甚至还会有人凑过来参与讨论，七嘴八舌可能让新人懵掉，却也能被这热情温暖。

全国性的赛事就更热闹了。每逢大比赛，本地牌手会凑一起乘坐火车、飞机等交通工具一齐前往比赛地点，北京、天津、长沙、上海、广州……都曾留下他们的足迹。你会见到许多只瞅过照片的熟悉面孔，或是许久未见的老朋友，甚至是只闻其名未见其形的大师或美女牌手。

参加大赛的兴奋和紧张，全国牌手大聚会的激动，一边品尝当地美食一边开怀畅聊的快乐……不是所有的游戏都能带来这些幸福充实的感觉。我们因为共同的爱好而聚在一起，哪怕原本天南地北。想想那些散落在祖国甚至世界各地的同窗，那些曾在毕业典礼后一边喝酒一边哭着说不论多远都要再相会的兄弟，你们有多久没见了呢？其实相聚只需要一个理由。而魔兽卡牌的各种比赛就为这个圈子里的兄弟聚会提供了一个很好的理由。这也是卡牌游戏区别于网游的最特别之处。

卡牌圈里绝大多数是男性，“我不在牌店，就在去牌店的路上。”——某牌手如此让自己的MM放心。男人专注于正当爱好的样子往往对女人有强大的吸引力，而且能给女人带来安全感，她能不支持你吗？

如果你开始对魔兽卡牌产生了那么一点点兴趣的话，请登陆www.newedge.com.cn了解更多详情。另外，欢迎加入新人QQ群71241831。P



魔兽卡牌第12版牌包

10个改变历史的FPS

主视角射击游戏是当今毫无疑问的第一大游戏类型。从伪3D时代的粗糙画面到美轮美奂的“显卡危机2”，十几年来，每过一到两年就有一部具有里程碑意义的作品问世。在它还是一款新作时，你意识到它的历史价值了么？



《半衰期2》引擎所期望的对房屋框架的毁坏效果，在DICE的“寒霜”（Frostbite）引擎上得到了淋漓尽致的实现

■北京 Merlinpinkstaff

No.10 半衰期2

■Half-Life 2■Valve Software■2004年

《半衰期2》的价值并不在于事隔多年续写了《半衰期》的故事（这个故事目前还在烂尾），也不在于升级而来的Source引擎有多么顶级和先进（它很快就不敌《孤岛危机》），《半衰期2》真正为FPS游戏引入了引擎物理学，当你提着撬棒在废土上游走，当你在Ravenholm小镇和僵尸缠斗，当你必须用重力枪解决游戏中的谜题时，你已经见证了历史。

No.9 虚幻竞技场

■Unreal Tournament■Epic Games■1999年

《虚幻竞技场》甫一亮相，人们就被快节奏的动作、令人生畏的地图数量和多人模式打败了。那是一个局域网联机游戏刚刚兴起的时代，UT是《雷神之锤Ⅲ》的劲敌（两款游戏的发行时间只差了10天），它提供单人模式，但并没有真正的剧情，只是在一连串的关卡中挑战电脑对手。虽然《雷神之锤Ⅲ》有更佳的画面效果，但UT有更多的游戏模式、更多的攻击方式和绝然不同的大型地图。UT聚敛了大批的UT粉丝，也成就了未来的Epic。

No.8 使命召唤4——现代战争

■Call of Duty 4: Modern Warfare■Infinity Ward■2007年

每个人都知道《使命召唤4——现代战争》卖得非常好，有出色的单人流程，但也许你并不知道它的多人模式是多么成功。《现代战争》定义了多人对战的新行业标准，看看这些年来有多少游戏在模仿它的多人战役，套用它的升级系统和Perk，然后赚自己的钱，你就知道它是多么重要。

No.7 杀出重围

■Deus Ex■Ion Storm■2000年

“杀出重围”的最新续集就要来了，你应该早就知道它的辉煌过去了吧？《杀出重围》完全是嫁接在FPS外表之下的RPG。早期的许多RPG是主视角的，但并没有射击的概念，这种混血的想法或许只是前进了一小步，却影响了它诸多的后来者。其中的亮点是，RPG要素可多可少，但只要有FPS的外表，枪枪枪众就表示可以接受……

No.6 雷神之锤

■Quake■id Software■1996年

你们熟知的John Carmack独自完成了《雷神之锤》的大多数代码。它完全是3D化的：玩家形象和怪物都是三

维模型，游戏中的世界也是制作出来的真正三维空间，而不是将二维地图渲染成3D图像。《雷神之锤》的控制方式发生了根本性转变，技术进步让它完全抛弃了2D世界的惯例（伪3D的视角不能上下移动），使用鼠标来观察、瞄准，用键盘移动，这些设定15年来从来没有再变过。

No.5 光环——最终一战

■Halo: Combat Evolved■Bungie Software■2001年

《光环》为Xbox颁发了准生证，成为微软游戏工作室走向成功的起点，也是微软游戏帝国发迹的开始。就算两年后的PC版有点水土不服，《光环》却毫无疑问地定义了主机平台FPS的业界标准，然后向业界持续散发着影响力。

No.4 007黄金眼

■GoldenEye 007■Rare Ltd.■1997年

真的有电影改编游戏可以改变历史的轨迹吗？《007黄金眼》就是那个独一无二的答案。这个当年发售在N64平台的射击游戏好像平淡无奇，但它支持4名玩家分屏进行合作和对抗，直到近10年以后我们才认识到这个创意的价值。

No.3 德军总部3D

■Wolfenstein 3D■id Software■1992年

在开创性的《雷神之锤》诞生前，别忘了还有开创性的《德军总部3D》。它不算是那个“伪3D”时代的开创者，但它是FPS类型中第一个公认的成熟作品，它将前人那些片段的想法、不成熟的理念串联起来，变成真正闪闪发光的珠宝，创造了386时代的神话。

No.2 半衰期

■Half-Life■Valve Software■1998年

《半衰期》的重要地位要从两个方面去看。一方面，它是第一个敢于用物理学名词命名的游戏系列，它的故事、戏剧性是如此强烈，还有出色的剧本。另一方面，它的MOD产生了比HL故事更深远的影响力，从《军团要塞》、《胜利日》，到烂大街的《反恐精英》。

No.1 毁灭战士

■Doom■id Software■1993年

不朽的John Carmack和John Romero带来了一个飞跃性的作品。它是一个Gameplay设计上的巅峰之作，说到一款FPS，你能想到什么？非线性的流程、秘密地点和秘密路径、多人游戏、自定义扩展、护甲、能力提升，哦，还有作弊码，这些在28年前都神一样地实现了。



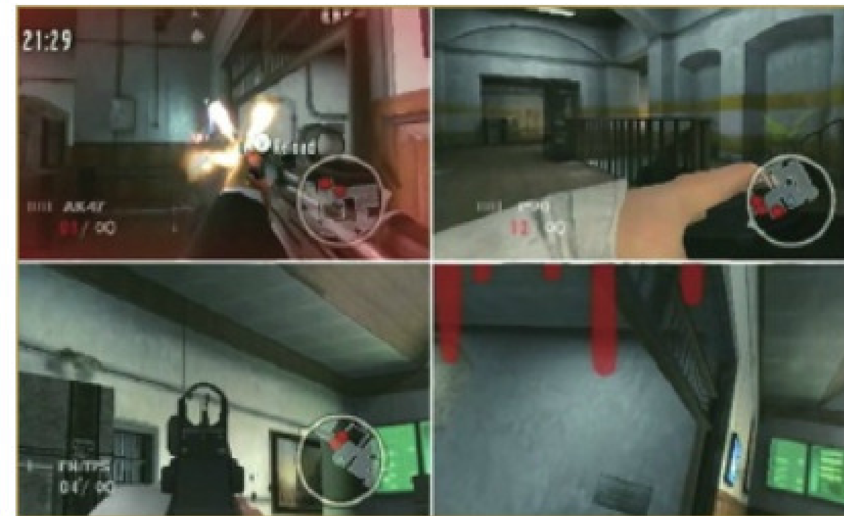
（左上图）《雷神之锤》生逢其时，它在电脑硬件的飞速发展中诞生，又推动了硬件的革命——3dfx和Voodoo卡的时代来了

（左下图）说到“现代战争”系列，只要喷它的剧情无厘头就好了

（右上图）已经司空见惯的分屏对战

（右中图）这就是比那个新《德军总部》好一万倍的《德军总部3D》

（右下图）《毁灭战士》不只是B级片爱好者津津乐道的话题，更不是卫道士们斥责的暴力血腥恐怖所能概括









大众软件旬刊
2011年3月中 总第361期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部汪铁（主任）
谭湘源（副主任） 朱良杰（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 白云龙
韩大治 张帆 朱飞 马骥 范偕
本期责编汪澎
电话010-88118588-1200
传真010-88135594
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码100142

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电话010-88135604、88135623
传真010-88135597
读者俱乐部010-88118588-1003

发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88118588-6106
传真010-88135614

平面设计林静 肖婷婷 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊号ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号82-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2011年3月8日
定价人民币10.00元

挖坑的另一种解释



一般说来，节后的这期杂志责编比较难做，因为大家都还没从过年的气氛中缓过来。不过这期大家动作都还挺快的，可能是因为某人和某人挖的坑已经填得差不多了吧（上期的责编手记详细地记录了某人挖坑的全过程）；又或者是春节假期养精蓄锐，如今拼着把自己填进去，也要把坑挖得大大的，比如说某虾，一边说干不完活儿，一边还是到处讨要页码（小虾：谁让某某游戏就泄漏了呢……）。

是的，这就是小编们的工作状态，虽是工作繁重，但为了能把更多的精彩内容展示出来，每期分配页码的时候，总是要为自己多争取一些。所以，责编的一大工作就是把有数的页码算清楚、分公平。这不是一件简单的事情，以前某某责编算错了页码，会被讥讽为"小学数学不及格"，但中旬刊自从利用"高科技"的Excel表格功能自动算页码以来，这个坑就永远不会被挖出来了……

最近又重新开始玩"魔兽"，同事们讥笑说："你那台破电脑也就只能玩'魔兽'了。"说得不错，可现在也确实难找比"魔兽"还好玩的网游，而且我的破机器还能玩，那我为什么不玩呢？

从某个层面来说，玩家分为两类：一类是只要出新游戏，就会尽力的去玩，打通关（或满级）为止，另一类玩家则是不断的找出自己喜爱的老游戏来温习温习，读者朋友们来猜猜，编辑部里哪种类型的玩家多一些呢？欢迎登录重新开张的软盘以及腾讯微博和新浪微博的#大众软件果然棒#与我们互动！

蓝星
say@popsoft.com.cn

下面是"责编大家谈"环节……



336H的发明者
张帆
所谓挖坑……真可笑！



掌握无止尽P图能力且随时可能觉醒的
梅林粉杖
#大众软件果然棒#上有一个自动应答机器人！很神奇哟！你感觉如何，感觉如何了呀！



上个月被大家拖走，险些下落不明的
浮云
那个破电脑，不是我讥笑的……你感觉如何，感觉如何了呀！



在读编中编造"2010最人物"的
小白
最人物里我黑了大漠小虾，哇哈哈！其实我没去过柬埔寨，图片都是网上找的，哇哈哈！

NEXT ISSUE
下期精彩
上古卷轴V——天际

天际的子民们被名为Esbern的长剑所刺，鲜血四溢。这个可怕的事件预示着Alduin归来之日越来越近。帝国的国王遭到暗杀，许多北方的行省开始脱离控制，这是Septim王朝建立200年以来的首次衰落。部分天际子民极力保护帝国国土的完整，两个势力间的冲突似乎无可避免……



附赠：

王者的陨落

《巫妖王之怒》3.3冰封王座
25H权威攻略与掉落大全
（国服版）

增刊贺岁版

《大众软件》2010

浩劫与重生

《浩劫与重生》高级典藏
图文指导全书（台服版）
现已火热上市！

统一零售价
¥29.8元



- 《浩劫与重生》完全上手指南
- 新种族地精与狼人背景故事
- 新生活技能考古学高级经验谈

- 一刊在手，国服、台服
  近期更新全面概括
- 再送超大新版卫星地图
  前所未有尺寸，灾变尽收眼底
  （具体内容以实物为准）

- 《浩劫与重生》五人副本详尽指导
- 托巴拉德——新世界战场
- 新生活技能公会成就详解

- 新资料片稀有怪物一览
- 魔兽集换式卡牌画作展
- 2010魔兽卡牌年度冠军赛
  （更可参与魔兽卡牌刮刮卡抽奖活动！）

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　话：（010）65934375 65025164
传　真：（010）65934375
邮　编：100026
联系人：黄小姐

邮发代号：82-726
售价：¥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN